JESZCZE GRUBSZY CLICK! +20 STRON! nr indeksu 351555 nr 19 14 września 2000 r.

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

cena 3.60 zł

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

Sydney 2000

20 STRON WIĘCEJ!

Specjalna relacja z targów ECTS i SPACEWORLD

Powiększone Wasze ulubione działy

DO WYGRANIA: TABLET WACOM!

ISSN 1509-0558



Doskonała przygoda w trójwymiarowym świecie już we wrześniu w sklepach!

Kryształowy klucz

Dziwny statek kosmiczny pojawia się na naszej orbicie i wypuszcza kilka satelitów. Równowaga ziemskiego środowiska zostaje zachwiana, olbrzymie morskie fale zalewają kontynenty, wybuchają wulkany. Uratować świat od ostatecznej zagłady może jednak odnalezienie kawałków Kryształowego Klucza, legendarnego obiektu powiązanego z rasą kosmicznych agresorów. W trakcie swojej podróży przez światy pustynne, wodne i zarośnięte dżunglą odkryjesz dziwne ruiny i jaskinie, opustoszałe budowle i tajemnicze artefakty pozostawione przez Obcych. Siądziesz także za sterami statku przybyszów, którym udasz się na finałowe spotkanie ze złowieszczym nemesis Ozgarem!...

„Kryształowy Klucz", gra przygodowa bez elementów przemocy, łączy eksplorację z rozwiązywaniem zagadek. Oprócz pięknie stworzonych komputerowo scen i animacji, gra zawiera także oryginalną ścieżkę dźwiękową i pełne 360-stopniowe środowisko wirtualne. Oznacza to, że w dowolnym momencie można obejrzeć każdy fragment otaczającego gracza świata, dzięki czemu zresztą uzyskano udany efekt wciągnięcia w świat gry. Dodatkowo, ciekawa i intrygująca fabuła gry ilustrowana jest spektakularnymi przerywnikami filmowymi.

Erik Peterson z PC IGN, jednej z największych amerykańskich stron internetowych poświęconych grom napisał: „Kryształowy Klucz to nie po prostu dobra gra przygodowa — to wyjątkowo dobra gra przygodowa".
Nic dziwnego, gra jest bowiem wspaniałym popisem wyobraźni: pełna wulkanicznego pyłu pustynia z tajemniczymi ruinami, gęsty las pełen ważnych sekretów, oszałamiające urodą zatopione miasto, mrożąca krew w żyłach stacja kosmiczna i cała gama kosmicznych wehikułów... Zapraszamy do poszukiwania Kryształowego Klucza!

- inteligentna i pełna zagadek gra przygodowa bez przemocy
- intrygująca fabuła działająca na wyobraźnię
- piękne renderowane sceny i animacje 3D
- podkreślająca atmosferę ścieżka dźwiękowa
- wiele godzin zabawy przy rozwiązywaniu ciekawych zagadek 3D
- pełne wirtualne środowisko gry: 360-stopni obrotu.





2CD





Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

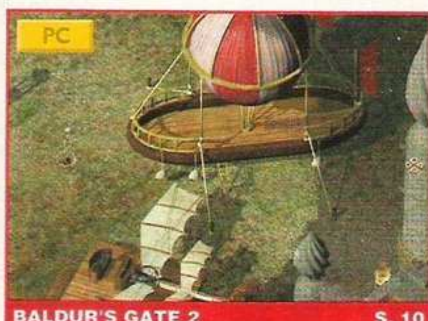
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce.
Zero kosztów wysyłki.

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!

W numerze

SPIS TREŚCI


PC
ALONE IN THE DARK 4 S. 6


PC
BALDUR'S GATE 2 S. 10


PC
SYDNEY 2000 S. 32


PC
ODYSEJA S. 28


PSX
KOUDELKA S. 34



POKEMONY S. 80

Witajcie po Wakacjach!

Skończyło się przyjemne wakacyjne leniuchowanie. Trzeba było wrócić do szkoły. Nic to jednak, bowiem w kioskach czeka na was kolejny numer CLICKA! Niestety, musieliśmy podnieść cenę naszego pisma. Takie są prawa rynku, podrożał papier i koszty drukowania i nic na to nie możemy poradzić. To zła wiadomość. Ale mamy też dobrą. Ponieważ w listach ciągle prosicie, by teksty były dłuższe, przygotowaliśmy dla Was 20 dodatkowych stron. Znajdziecie wśród nich świeżutką, jeszcze gorącą relację z targów ECTS. Mamy kilka interesujących zapowiedzi, w tym oczekiwaną od dawna supergrę BALDUR'S GATE 2. A do tego mnóstwo konkursów i ekstra wygrane. Miłej zabawy!


MYSZKI I TRACKBALLE S. 52


WYGRAJ TABLET S. 49

W następnym numerze (28 września)... NIESPODZIANKA

HIRED GUNS

Łączenie różnych gatunków gier komputerowych to sprawdzona metoda na sukces. Ciągle najlepiej wychodzi mix RPG-FPP-cyberpunk. Podobnie zapowiada się HIRED GUNS



W przyszłości nie może zabraknąć różnych typów broni – także energetycznej



HIRED GUNS to oczywiście gra akcji... W ponurym świecie przyszłości trzeba często naciskać na spust



Czyżby część akcji miała miejsce w kosmosie? A może to tylko kadry z filmu promocyjnego...?

HIRED GUNS to tytuł, który nie brzmi obco dla części graczy. Tak, jakieś siedem lat temu była taka gra na Amigę. A teraz wygląda na to, że Psygnosis chce powtórzyć sukces z zamierzchłych (jak na branżę gier) czasów. Co oferuje HIRED GUNS? No cóż, konflikt zbrojny, dowodzenie czteroosobowym oddziałem najemników, akcję pokazaną z perspektywy pierwszej osoby, wiele elementów RPG oraz futurystyczny, cyberpunkowy świat.

Akcja HIRED GUNS rozgrywa się w systemie planetarnym Luyten. Na tamtejszych planetach jakiś czas temu założono ziemskie kolonie. Cóż z tego. Chciwe korporacje wkrótce zamieniły pionierów i osadników w niewolników. Teraz Betelov, Grenworld i Tesseract, bo tak nazywają się owe firmy, sprawują w systemie niepodzielną władzę. Ich prezesi są dla kolonistów bogami decydującymi o ich być albo nie być (hmm, czy nasza rzeczywistość już tego schematu nie przypomina?). Korporacje mają kontrolę nad każdym aspektem życia w systemie Luyten. To oni wydzielają mieszkańcom wodę, a nawet tlen. Oczywiście zawsze tam, gdzie panuje tyrania, pojawia się i ruch oporu. Podobnie jest w opisywanej grze. Przywódca buntowników Miles Kircher wpadł na pomysł wynajęcia „specjalistów" – najemników, którzy mogą przechylić szalę zwycięstwa na stronę kolonistów. Wśród tej czwórki znajdują się prawdziwe asy. Taki na przykład Myriel to stuletni cyborg, specjalista od walki bezpośredniej, wykradania danych, infiltracji i sabotażu. Sam Kircher też jest niczego sobie. Spec od broni krótkiej, o wysokiej odporności i szkoleniu medycznym.

Sama gra będzie obfitowała w szereg zróżnicowanych misji wojskowych. Znajdzie się tutaj infiltracja, szpiegostwo, sabotowanie pojazdów i placówek wroga. A wszystko w stylu MISSION IMPOSSIBLE. Twórcy HIRED GUNS postawili przede wszystkim na realizm. Sami przyznają, że znudziły ich już gry podlegające schematowi: zabij-wszystko-co-się-rusza. W związku z tym postarali się, aby projekty baz orbitalnych statków kosmicznych i fabryk wiernie oddawały wygląd autentycznych miejsc i urządzeń. Nie ma tu wiszących w powietrzu kładek, po których trzeba skakać, a tak poza tym, nie służą one niczemu. Na ulicy nie leży amunicja do ściśle tajnej, prototypowej, wojskowej wyrzutni rakiet. Nieprzyjaciel zaś ma zachowywać się jak na przeszkolonego żołnierza przystało. W tym celu autorzy HIRED GUNS, do programowania SI przeciwników zatrudnili byłego Rangera U.S. Army. A samych wrogów też będzie mrowie. Od bojowych robotów, poprzez żołnierzy i komandosów, po drapieżniki zamieszkujące obce planety. Pozostaje tylko sprawdzić ekwipunek, wyczyścić broń i cierpliwie czekać, aż pan sierżant wyda rozkaz do ataku.





Choć producentom znudziły się gry zabij-wszystko-co-się-rusza, proponują różne rodzaje broni np. piłę laserową



Zaraz, zaraz, ale gdzie ja jestem? O co tu w ogóle chodzi?



Ciekawa strona zawierająca zapowiedź gry i wiele informacji na temat tego długo oczekiwanego produktu.

PC	PSX	N64	DC	A

Hired Guns
Cyborgi w akcji
Premiera: koniec 2000 roku
Psygnosis / Play-It | 1 - 4 graczy

Jak to miło potrzymać na muszce krwiożerczego prezesa wielkiej korporacji. Czas przywdziać bojowy rynsztunek i ruszać do akcji...

Alone in the Dark
the new nightmare

Kiedyś ten straszny dom mieścił się w 5MB. Akcję oglądałeś z niezwykłych ujęć kamery. Wśród fanów panowała prawdziwa ekstaza ALONE IN THE DARK. Po ośmiu latach i dwóch sequelach Edward Carnby powraca, by walczyć ze złem

Warto wiedzieć, że tytuł ALONE IN THE DARK został zaczerpnięty z filmowego horroru z 1982 roku, w którym grali Jack Palance i Donald Pleasence. Podobnie było z SHADOW OF THE COMET i wieloma grami komputerowymi – ale to temat na inną bajkę. Jakby się nie zwał, ALONE IN THE DARK w momencie premiery uważany był za jedną z najnowocześniejszych przygodówek. Autorem gry był Frederick Raynal, który następnie opuścił INFOGRAMES i pod szyldem ADELINE wyczarował wspaniałe LITTLE BIG ADVENTURE. Ale kolejne dwa sequele AITD nie zrobiły wielkiej kariery. W dwójce mieliśmy do czynienia z piratami, akcja trójki rozgrywała się na Dzikim Zachodzie. Dlaczego te gry nie były popularne? Odpowiedź jest prosta – poza kosmetycznymi poprawkami nic się w nich nie zmieniło. Także fabuły obu sequeli były jedynie pretekstem do podepchnięcia pod lufę gracza nowych potworów. W sumie nie można narzekać, nie były to złe gry, ale spodziewano się po nich czegoś więcej, zwłaszcza że przez cały czas mówiono o nowej koncepcji, przebąkiwano o ruchomych kamerach. Jednak dopiero teraz wiadomo, że powstanie zupełnie nowe ALONE IN THE DARK.

Historia zaczyna się w momencie, gdy przyjaciel Edwarda Carnby'ego, Charles Fiske, przenosi się na tamten świat. Jego ciało znalezione zostaje na tajemniczej Wyspie Cienia, zlokalizowanej u wybrzeży stanu Maine. Już od początku śledztwa wiadomo, że nieboszczyk parał się za życia magią. Zajmował się starożytnymi tabliczkami zdolnymi wytwarzać niewyobrażalną moc... I oto pewnej zimowej nocy Edward Carnby trafia na Wyspę Cienia, by dowiedzieć się, w jakich okolicznościach zginął Fiske, i pomścić przyjaciela. Na początku będzie miał do dyspozycji tylko latarkę oraz wierną broń (znów 38-ka?). Czeka na niego tajemnicze miejsce, w którym za każdym zakrętem czaić się będzie Zło.

Wreszcie dowiemy się czegoś więcej o samym Carnbym. Pamiętamy go z pierwszej części jako sztywnego faceta w surducie. Ot, taki typ detektywa, nienaganne maniery, powolny i cierpliwy. Teraz Carnby okutany jest w brązowy płaszcz ze skóry, do tego nosi czarną koszulę, pasek do spodni z ozdobną sprzączką, na jego twarzy widać dwudniowy zarost. Ta postać pasuje jak ulał do miejsca pełnego duchów.

Carnby urodził się w 1968 roku, czyli od czasu pierwszej części jakby trochę odmłodniał. Okazuje się, że razem z Fiske'em pracował w tajnej agendzie zajmującej się badaniem zjawisk nadprzyrodzonych. Sam Fiske wcześniej był zatrudniony w organizacji zwanej Biuro 713. W życiorysie Carnby'ego jako ciekawostkę odnajdujemy specjalną cechę. Otóż już na pierwszy rzut oka rozpoznaje on Zło. W pierwszym ALONE IN THE DARK żaden zombi nie zdołał się ukryć przed jego bystrym okiem. Wychodzi także na jaw, że Carnby stawia obowiązki służbowe ponad uczuciowymi, dlatego dotąd nie miał zbyt wielu znajomych pań – bowiem wszystkie kobiety, które poznał, nie były w stanie zaakceptować jego częstych i nagłych wyjazdów.

Ogólnie rzecz biorąc, fabuła ALONE IN THE DARK 4 jest dość rozbudowana, zwłaszcza w po-


Stara biblioteka... Cóż za wspaniałe miejsce, by ukryć magiczne księgi i talizmany,a może jeszcze coś...



Dzień dobry! Nazywam się Carnby. Edward Carnby






Puste korytarze, mroczny nastrój... Aż nie chce się wierzyć, że to wszystko grafika wektorowa


Znowu bohater wkracza do nawiedzonego domu, znowu będzie musiał przeciwstawić się przerażającemu Złu


Potwory nie będą być może aż takim zagrożeniem. W końcu Edward Carnby wyczuwa je nawet przez ściany


W wędrówce przez rzeczywistość Alone in the Dark bohater samotnie przemierza mroczne okolice...

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

równaniu z poprzednimi częściami, w których w gruncie rzeczy z postaciami się nie rozmawiało, tylko się je kopało bądź strzelało do nich. Tymczasem przez akcję nowego AITD przewijać się będą różne typy, takie jak choćby założyciel Biura 713 Christopher Lamb.

Autorzy zdradzają, kim będzie jedna z najgroźniejszych kreatur. Chodzi tu o Night Rippera (Nocnego Rozpruwacza), potwora wyglądającego jak włochaty T-Rex. Bestia jest szybka i zwinna, a do tego ma brzydki nawyk urywania głów swoim ofiarom.

No dobrze, ale jak konkretnie wyglądać będzie nowa inkarnacja gry ALONE IN THE DARK? Na początku będziesz mieć do wyboru postać Carnby'ego albo Aline Cedrac. Według doniesień INFOGRAMES celem gry będzie odnalezienie trzech wspomnianych, starożytnych tabliczek.

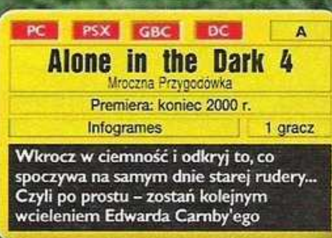
Grę przygotowywał zespół o nazwie Darkworks. Jak twierdzi Francois Lourdin, manager firmy, jej celem jest zdominowanie w przyszłości segmentu rynku tego typu gier. INFOGRAMES to firma z dużymi, z roku na rok coraz większymi, ambicjami. Jej szef Bruno Bonnell wziął kiedyś udział w programie CNN poświęconym finansom i długo opowiadał o przyszłości multimedialnej rozrywki. Jednak Francois Lourdin niezbyt chętnie wypowiada się o konkurencji, jako jedyny przykład wydanej dotąd gry 3D tworzącej „wiarygodną atmosferę" wymienia HALF LIFE. Zapowiada też, że nowe ALONE IN THE DARK ma w założeniu zbliżać się do filmowego sposobu opowiadania historii. Niestety, podobne frazesy padają przed premierą co drugiej gry na świecie.

Darkworks pokazał jednak konkrety – około 1300 renderowanych wnętrz, jakie przygotowano dla ALONE IN THE DARK 4. Zaprezentował także ponad 100 różnych animacji pokazujących śmierć bohatera. Podczas tegorocznych targów E3 pokazano nieinteraktywne demo AITD 4. Ci, którzy je widzieli, byli pod wrażeniem. AITD 4 posługuje się oczywiście pełnym 3D. Nostalgiczne, statycznie ustawione kamery odeszły na śmietnik historii. Duże wrażenie robi gra świateł, płonące pochodnie rzucające nikłą poświatę na niepokojąco puste korytarze.

Powstaje pytanie, czy to, co niegdyś wydawało się straszne, w nowej, błyszczącej i dopracowanej wersji nadal będzie przerażać? Czy kolejne przygody wciągną na tyle, by poświęcić im kilka długich, zimowych wieczorów? Oby... Już niedługo w nowej grze zanurzyszsię razem z Edkiem Carnbym w niebezpieczne i straszne ciemności.



Ta strona jest równie mroczna jak domostwo, którego korytarzami skradać się będzie Edward Carnby



Panzer General 3

Scorched Earth

Takiego ataku nikt się nie spodziewał. Trzy ogromne grupy niemieckich armii wdarły się daleko w głąb sowieckiego imperium. W ciągu pierwszego miesiąca kampanii wojska hitlerowskie zajęły całą Białoruś, Litwę, Łotwę i olbrzymie połacie Ukrainy. W październiku Hitler wydał nowe dyrektywy dotyczące dalszego prowadzenia wojny. Ich cel był zupełnie jasny: zajęcie Moskwy!



Pole walki możesz oglądać pod dowolnym kątem. Możesz też obracać mapę, aby zobaczyć, jak wygląda teren i jednostki wroga

PANZER GENERAL 3: SCORCHED EARTH, zapowiadanyprzez SSI, to gra strategiczna odtwarzająca większość bitew i operacji prowadzonych przez wojska hitlerowskie przeciwko ZSRR. To już czwarta gra z serii PANZER GENERAL. Pierwsza ukazała się w roku 1994, a po niej pojawiło się kilka następnych gier strategicznych, które podbiły rynek zachodni. **Najnowsza produkcja SSI przeniesie cię w czasy Blitzkrieg i wielkiej kampanii toczonej na rosyjskich stepach. Jako dowódca wojsk niemieckich będziesz mógł pokierować atakiem wojsk hitlerowskich na Moskwę, a jako sowiecki generał – marszem Armii Czerwonej na Berlin.** Do wyboru będziesz miał m. in. dwóch generałów niemieckich: Mansteina i Guderiana – twórcę nowoczesnych wojsk pancernych, lub też dwóch marszałków sowieckich: Żukowa i Koniewa.

Tylko od ciebie zależeć będą losy tego najważniejszego teatru operacyjnego w czasach II Wojny Światowej. Czy zdobędziesz Moskwę w zimie 1941 roku? A może, zamiast uderzać pancernymi zagonami na południe, skierujesz swoje wojska wprost na stolicę sowieckiego imperium? Z pewnością jednak nie umieścisz na skrzydłach 6 armii nacierającej na Stalingrad włoskich i rumuńskich wojsk.

W SCORCHED EARTH dokonano kilku zmian w stosunku do wcześniejszych części cyklu. Przede wszystkim wprowadzono pełną grafikę 3D. Jak widać na załączonych screenach, pole bitwy będzie można teraz oglądać z dowolnej strony, obracać je i przesuwać.

Jeśli chodzi o sam sposób rozstrzygania kampanii, to obsługa nowego PANZER GENERALA, przypominała będzie obsługę poprzednich części opisywanego cyklu. SCORCHED EARTH zaoferuje kilka sposobów na prowadzenie rozgrywki. Grający będzie mógł zatem wybrać kampanię, pojedyńczy scenariusz lub też po prostu stworzyć własne starcie, używając do tego kreatora bitew. W trakcie wykonywania Planu Barbarossa lub też obrony ZSRR ogromną rolę odgrywać będą



Wielkie stepy i rozlewiska rzek... Tutaj rozgrywa się akcja gry. Niestety – w Rosji przeraża przede wszystkim jedno – ogromna przestrzeń...



Tak jak w poprzednich częściach cyklu, możesz dokupywać dodatkowe jednostki, a także podnosić umiejętności tych, które otrzymałeś na początku

oczywiście czołgi. **Twórcy gry włożyli wiele wysiłku, aby odtworzyć realia oraz wygląd hitlerowskich i sowieckich maszyn, które odegrały ogromną rolę w czasie walk pod Moskwą czy też w ogromnej bitwie pancernej pod Kurskiem. Na froncie wschodnim będziesz mógł zatem dowodzić jednostkami złożonymi z czołgów typu III i IV, a potem z Panter i Tygrysów. Po stronie sowieckiej otrzymasz w końcu legendarne T-34, dzięki którym Rosjanie zdobyli wielką przewagę nad Niemcami.** Bardzo szczegółowo odtworzono także wygląd i sposób walki innych jednostek – m. in. piechoty zmotoryzowanej, lotnictwa i artylerii. Uwzględniono także wpływ postępu technicznego i nowych technologii na walkę. Jeśli zatem wybierzesz sobie scenariusz, którego akcja rozgrywa się w roku 1945, będziesz miał do dyspozycji znacznie nowocześniejszą broń niż w roku 1941.

Grafika w SCORCHED EARTH wygląda bardzo ładnie. Podobnie prezentować się mają efekty specjalne – a więc przede wszystkim zmieniające się warunki atmosferyczne, które mają wielki wpływ na walkę. W 1941 roku to właśnie silne mrozy i brak ciepłej odzieży spowodowały, że niemiecka ofensywa utknęła na przedpolach Moskwy. Mróz był wielkim sprzymierzeńcem Armii Czerwonej, pomógł jej m. in. w zimie 1942-43 pod Stalingradem, gdzie zdziesiątkował 6 armię niemiecką Paulusa.

Wygląda na to, że już wkrótce będziesz mógł sam spróbować rozgromić hitlerowskie Niemcy lub sowieckie imperium i odpowiedzieć na pytania nurtujące historyków od wielu lat. Czy Hitler i jego generałowie mieli szansę pokonać Stalina? Czy ZSRR naprawdę przygotowywało się do inwazji na Europę? Dlaczego armii niemieckiej udało się tak łatwo przełamać front i dojść aż pod Moskwę? Dlaczego Stalin przeprowadził czystkę w swojej armii? Nie wiadomo, czy uda ci się poznać wszystkie tajemnice nazistów i komunistów. Na pewno jednak, jeśli nawet nie jesteś miłośnikiem strategii ani II Wojny Światowej, powinieneś zagrać w tę grę.

Plan Barbarossa

Tak właśnie nazywał się hitlerowski plan ataku na ZSRR. 22 czerwca 1941 roku trzy grupy armii niemieckich przekroczyły granice sowieckiej Rosji, rozpoczynając nowy etap II Wojny Światowej. W bardzo krótkim czasie wojska niemieckie zajęły olbrzymie obszary ZSRR, a w październiku rozpoczęły atak na Moskwę.

Historycy do dziś spierają się, co było przyczyną ogromnych sukcesów wojsk niemieckich w pierwszej fazie natarcia. Na pewno na klęskach Armii Czerwonej zaważył fakt, iż Stalin przeprowadził pod koniec lat 30-tych wielką czystkę wśród wyższych oficerów komunistycznej armii. Jednak wiadomo niemal na pewno, że ZSRR szykowało się do zaatakowania Niemiec w 1942 roku. Jednak Hitler i jego generałowie przewidzieli to uderzenie i zaatakowali pierwsi – rozbijając wojska Stalina na granicach.

PC	PSX	N64	DC	A

Panzer General 3: SE
Plan Barbarossa

Premiera: koniec września 2000 r.

SSI / Play-It | 1 - 4 graczy

Pod koniec II Wojny Światowej każdy Niemiec bladł, gdy słyszał, że pojedzie na front wschodni. Ty już wkrótce udasz się tam z własnej woli. Powodzenia

Adres: www.play-it.com.pl

Oto oficjalna strona polskiego dystrybutora tej gry. Polecamy galerię i krótką zapowiedź opisywanej gry



Wielkim sprzymierzeńcem Rosjan był w czasie II wojny światowej Dziadek Mróz, który zamiast noworocznych prezentów przyniósł śmierć

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

BALDUR'S GATE 2
SHADOWS OF AMN

Któżby nie znał BALDUR'S GATE. O kontynuacji tego hitu mówi się od dawna, a jego premiera zbliża się wielkimi krokami. Oto garść faktów, o których wiadomo już teraz

Można powiedzieć, że wszystko zaczęło się od BALDURS GATE. Wszystko, czyli cała gorączka związana z komputerowymi RPG. Oczywiście gry fabularne istniały już wcześniej, ale nie cieszyły się zbyt dużym zainteresowaniem. To właśnie WROTA BALDURA pokazały, jak ciekawy i rozbudowany to gatunek. To właśnie ta gra udowodniła, co to jest Wielka Przygoda. A jak prezentuje się druga cześć BALDUR'S GATE? No cóż, szczerze mówiąc, nie zapowiada się na jakąś wielką rewolucję, a raczej na taką zwyczajną część drugą. Troszkę zmieniony interfejs graficzny. Troszkę poprawiony wygląd miejsc i postaci. No i oczywiście nowości: potwory, skarby, czary. Ale, po kolei.

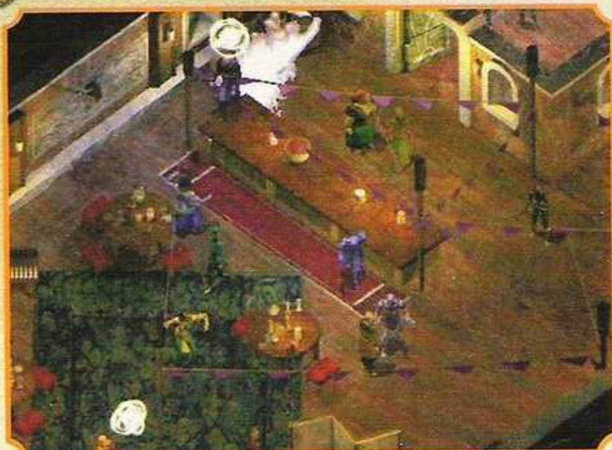
Akcja BALDUR'S GATE II – SHADOWS OF AMN rozpoczyna się kilka miesięcy po finale pierwszych Wrót. Główni bohaterowie opowieści wraz z głównym herosem znajdują się w niewoli. Są to postacie dobrze już znane – Jahiera, Minsc czy Imoen. Zamknięci są w klatkach w jakimś podziemnym laboratorium pewnego potężnego maga. Jak się tam wszyscy znaleźli, nie masz pojęcia, bo straciłeś pamięć. Na szczęście towarzysze przygód szybko ci przypominają, jak do tego doszło. Kiedy wszystko jest już jasne, trzeba opracować plan ucieczki i wydostać się na wolność. I właśnie w momencie, gdy bohaterowie uciekają z niewoli czarnoksiężnika, okazuje się, że znajdują się w królestwie Amn, na południe od Wybrzeża Mieczy.



Na przeciwników atakujących w dużych grupach najlepsze są czary o dużym polu działania, np. taki krąg ognia



A teraz którędy? Za każdym zaułkiem możesz spotkać następne bestie, takie jak ta, więc rozważ każdą decyzję



Wizyta w oberży może skończyć się zażartą bijatyką – powodem może być np. nieodpowiednie odezwanie się do prowokatora

Pierwszą zmianą, jaką dostrzeżesz po uruchomieniu BALDUR'S GATE II, jest tworzenie postaci. Na pozór nic się nie zmieniło, ale tylko na pozór. Otóż twórcy programu uwzględnili w swojej grze wiele zasad opcjonalnych z oryginalnego ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. Są to między innymi „kits", czyli dodatkowe profesje przynależne do klas postaci. Tak więc teraz, wybierając Rangera, można także zadecydować, że będzie on na przykład Łucznikiem albo Władcą Zwierząt. Oczywiście każda z takich profesji ma swoje zalety (dodatkowe umiejętności), jak i wady (różne ograniczenia, np. w wykorzystywaniu broni).



Ponadto do starego zestawu dołożono także dwie nowe klasy – Mnicha i Barbarzyńcę. Zmian dotyczących bohaterów jest więcej. Jedną z nich są nowe umiejętności, inną możliwość zdobycia w pewnym momencie gry własnych fortec (znowu zasada z AD&D). **Wojownicy będą mieli okazję zdobyć fort czy inne zamczysko, Czarodzieje zyskają możliwość posiadania na własność wieży czy biblioteki, a Bardzi teatru.** Ponadto jest wiele naprawdę miłych urozmaiceń. Czarodzieje będę mogli posiadać chowańce (familiary), czyli przywiązane do siebie magiczne zwierzęta, które zwiększają ich czarodziejskie umiejętności. Doświadczeni Druidzi zaś będą mogli zmieniać wygląd i przybierać postacie wilków, niedźwiedzi czy innych dzikich zwierząt, a Złodzieje zakładać pułapki tym potężniejsze, im bardziej doświadczony jest łotr za nie odpowiedzialny. Jeszcze jedna rzecz. Nowa rasa. **W BALDUR'S GATE II będzie można grać pół-Orkiem. Ten mieszaniec człowieka i orka jest brzydki, powolny, ale za to ma „parę" w łapach. Natomiast Mrocznych Elfów jak nie było, tak nie ma.**



Kolejną zmianą jest system prowadzenia walki. Jak zwykle, na pierwszy rzut oka wszystko po staremu. Bijatyka w czasie rzeczywistym, z możliwością włączenia w dowolnym momencie pauzy i wydania poleceń członkom drużyny. Co więc się zmieniło? Otóż walka jest w BALDUR'S GATE II bardziej rozbudowana. Autorzy wprowadzili kolejną zasadę opcjonalną z AD&D – czyli style szermiercze. **Teraz możesz wybrać, czy chcesz, aby twoja postać walczyła jedną bronią, czy na przykład dwoma mieczami. Albo jeszcze inaczej – wyspecjalizowała się w machaniu mieczem dwuręcznym, by robić to dużo szybciej niż byle kmiot. Jest także możliwość walki broń i tarcza, gdzie osłoną ramienia można też zadawać ciosy.** Jak widać, jest w czym wybierać i wszystko wskazuje na to, że tym razem obejdzie się bez monotonii długich pojedynków. Zaś dla miłośników dalekowschodnich chińszczyzn i japońszczyzn też przygotowano coś miłego – katana, wakizashi i inne mordercze sprzęty zostaną teraz dołączone do ekwipunku.

W BALDUR'S GATE II nie mogło też zabraknąć nowych potworków. Będzie ich dwa razy więcej niż w pierwszej grze, a wśród bestyjek znajdziesz wiele stworów z bestiariusza AD&D, a także smoki. W końcu i nareszcie, zakrzyknie pewnie niejeden Paladyn. No oczywiście, w grze będzie także dużo innych nowości. Dodatkowe czary (całe mnóstwo), w tym pożądane przez awanturników Słowo Mocy – Umrzyj (czyli zaklęcie, które po prostu zabija). Dodatkowo poprawiono troszkę interfejs tak, aby wszystko było teraz pod ręką.

Jak widać, żadna rewolucja, ot kilka usprawnień i mnóstwo nowego sprzętu tak aby grało się przyjemniej. I wszystko wskazuje na to, że BALDUR'S GATE II dostarczy graczom wiele radości.



PC	PSX	N64	DC	A

Baldurs Gate II
Powtórne RPG

Premiera: Październik 2000

Interplay/CD Projekt | 1-6 graczy

Bohaterowie znani z pierwszej części gry znajdują się w królestwie Amn na południe od Wybrzeża Mieczy. Walkę wzbogacono o style szermiercze



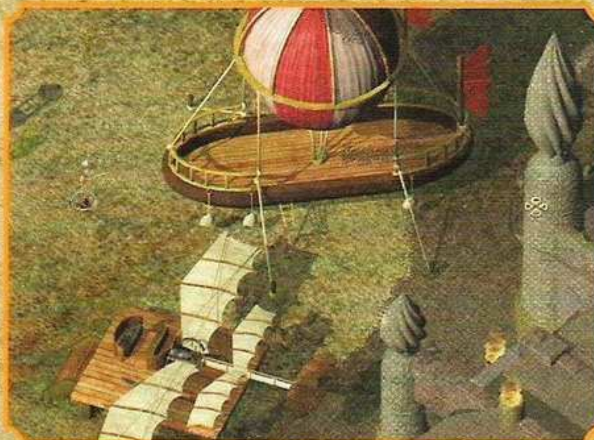
Jeden z częściej oglądanych widoków – okno inwentarza. Jak na razie twój bohater nie ma się czym pochwalić



Niektóre laboratoria wyglądają jak z najstraszniejszych horrorów – i tego typu bestie możesz w nich spotkać



W miastach zachowaj ostrożność – w końcu coś musiało wypłoszyć mieszkańców



We WROTACH BALDURA 2 dojdą nowe środki transportu – balony. Ciekawe, czy wypełnione są wodorem, czy helem?

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

ECTS 2000

Oto pierwsze w Polsce, jedyne, świeże sprawozdanie z tego, co się działo na targach ECTS. Tegoroczna impreza odbyła się w dniach 3-5 września tam gdzie zwykle, czyli w londyńskiej hali Olympia. Prezentujemy najgorętsze spośród pokazywanych produkcji. Przed wami kilkanaście targowych przebojów!



Na targach zawsze prezentuje się wiele oryginalnych i groźnych urządzeń

BLACK & WHITE
ELECTRONIC ARTS

Peter Molyneux, po opuszczeniu cztery lata temu BULLFROGA, założył firmę LIONHEAD. Razem z zespołem programistów pracował nad nowym projektem, przygotowywanym z myślą zadziwienia całej branży gier komputerowych. BLACK & WHITE już na tegorocznym E3 zdobył nagrodę dla najlepszej spośród prezentowanych gier. Zapowiadany od przeszło roku, wraz ze zbliżającą się premierą budzi coraz większe emocje.

BLACK & WHITE porównywane jest do wielkich hitów BULLFROGA: POPULOUSA czy DUNGEON KEEPERA. W świecie nowej gry występuje osiem ras: Japończycy, Tybetańczycy, Kozacy, Celtowie, Grecy, Egipcjanie, Indianie północnoamerykańscy oraz Aztekowie. Gracz wciela się w rolę jednego z czarnoksiężników, którego celem będzie zbadanie życia owych ras. Każdy z czarnoksiężników chce posiadać osady ludzkie, bo te przyczyniają się do wzrostu jego poziomu magii. Szkoli też, a następnie kontroluje potężnych Tytanów, stanowiących jego pomocników, dzięki którym kształtuje otaczający go świat.



Czyżby tygrys bengalski? A jakże. On też może stać się twoim przeciwnikiem





Zadaniem Czarnoksiężnika, czyli twoim, jest przeprowadzenie doświadczeń nad nowymi rasami

Jak ogłosił na ECTS Molyneux, dopracowywane są jeszcze szczegóły inteligencji komputerowego gracza. Poza tym w świecie gry panować będzie pełna swoboda. Molyneux podaje przykład z subquestem, polegającym na doprowadzeniu jednej osoby do drugiej. Masz kilka wyjść: można wykonać zadanie, licząc na sowitą zapłatę, można zabić, a następnie ograbić proszącego o pomoc, oczywiście można również zignorować prośbę. Niby podobnie jest w wielu innych grach RPG, ale owa interaktywność BLACK & WHITE występuje ponoć na wielu najróżniejszych poziomach fabuły. Nie jest do końca pewne czy gra ukaże się jeszcze w tym roku. Pewne jest natomiast, że jej premiera będzie wielkim wydarzeniem.



A oto cała sala z lotu ptaka. No, raczej z niszy na pierwszym piętrze

NEVERWINTER NIGHTS
BIOWARE

NEVERWINTER NIGHTS to interesujące skrzyżowanie gry zręcznościowej z RPG, z akcją dziejącą się w krainie fantasy o nazwie Neverwinter. W grze pojawiają się następujące typy charakterów: Zabójcy, Barbarzyńcy oraz Paladyni. Spośród monstrów na arenę wkraczają między innymi okutane we wspaniałe obcisłe zbroje syreny czy przygarbione, starszawe trolle. Ogólnie, bestiarium zapowiada się okazale i – co zostało zasugerowane wyżej – wiele ras będzie odbiegało od stereotypowych wyobrażeń, powielanych w tych gorszych książkach fantasy. Królewskie intrygi, całkiem bogate podłoże fabularne, a do tego dużo akcji 3D – rzucanie czarami, odrąbywanie łap wilkołakom – wszystko to w wielkim świecie Neverwinter.



Na prawo bestia, na lewo bestia, a środkiem walczysz ty! Można się urobić po pachy!

czyli najnowsze gry coraz bliżej...

DIABLO II EXPANSION SET
BLIZZARD

BLIZZARD starannie przygotowywał się do ECTS-owej prezentacji DIABLO II EXPANSION SET. Wiadomo już, że w grze głównym przeciwnikiem gracza będzie nie Lord of Terror, lecz jego braciszek Baal. Delikwent próbuje położyć swoją ciężką łapę na artefakcie Worldstone, chroniącym świat Sanctuary przed niebem i piekłem, dzięki czemu monstra z piekielnych czeluści będą mogły przypuścić atak na świat żywych... Gracz rozpocznie swoją wędrówkę w krainie zwanej Barbarian Highlands, w fortecy Harrogath, a następnie uda się tropem Baala, by zniweczyć jego złowieszczy plan.

Osobny akt i jego fabuła nie przeszkodziła autorom, rzecz jasna, wprowadzić ulepszeń do samej gry. Nowinkami są dwie nowe klasy postaci: Assasin oraz Druid. Wcześniej Assasin występował tylko jako NPC – na przykład Natalya z trzeciego aktu DIABLO II.

Assasin będzie mógł między innymi kopać (dosłownie!) swoich przeciwników podczas walki. O Druidach autorzy mówią: „To wielkie bestie. Ponad dwa metry wzrostu. Można ich opisać jako władców lasów". I chociaż mają niewiele wspólnego z chudymi jak szkielety Nekromantami, podobnie jak oni posiadają cechę przywoływania różnych stworzeń. Mogą zawezwać wilki albo stado kruków. Potrafią też wywołać lawinę spadających kamieni, jak również nagłe pojawienie się mini-wulkanu. Najciekawszą chyba jednak, związaną z nimi cechą, jest umiejętność transformacji w trzy rodzaje stworzeń: Were-Bear (zwiększona siła), Wilkołaka (zwiększona wytrzymałość) oraz Kondora (autorzy jeszcze nie zdecydowali, co będzie się kryło za tą transformacją). „Będzie niezła jazda, gdy Druid zmieni się w Wilkołaka, a następnie przywoła stado wilków i wmiesza się pomiędzy nie" – śmieje się Tyler Thompson, odpowiedzialny w BLIZZARDZIE za programistyczne prace nad EXPANSION SET.



Oprócz tego oczywiście nie zabraknie nowych przedmiotów. Zwiększy się także ilość możliwych rzeczy, jakie gracz będzie mógł ze sobą nieść. Matt Householder, producent DIABLO II zapowiedział: „Jednym z naszych głównych celów jest sprawienie, by gracz poczuł, że znajduje się w sercu większego konfliktu wojennego".

Dlatego też programiści postarają się, żebyś się nie nudził. I tak, w EXPANSION SET zobaczysz w akcji maszyny oblężnicze oraz katapulty wykorzystywane podczas szturmu na potężne fortece. Bardzo wiele zdarzeń będzie się działo niezależnie od gracza. Na przykład, ludność Barbarian Highlands podejmie walkę z Baalem na własną rękę. Co z tego wszystkiego wyniknie? Możesz być pewien, że atrakcji ci nie zabraknie. Premiera tego dodatku do DIABLO II planowana jest na pierwszą połowę przyszłego roku.



Druid jest jedną z dwóch nowych postaci w grze



Nie łudź się, twoje przygody dopiero się zaczynają. Baal już na ciebie czeka!



Teraz będziesz mógł kopać przeciwników podczas zwarcia. A to dopiero!

INSANE
CODEMASTERS

„Insane" znaczy niespełna rozumu. Brytyjskie CODEMASTERS słynie z gier, w których występują kierowcy nie do końca zdrowi psychicznie, pędzący na swych maszynach grubo szybciej niż pozwalają na to znaki drogowe.

Autorzy INSANE wyszli z założenia, że mało jest gier samochodowych, w których można swobodnie pruć przez pobocza, ścinać ogrodzenia i zeskakiwać z jednej drogi na drugą. W stajni czekają niezłe maszyny do takich wybryków: terenowe wozy 4x4, wojskowe gaziki, zwaliste ośmiokołowce o samych rozmiarach opon większych od rodzimego „Malucha". Trasy wiodą przez góry, pustynie, łąki. Ogólnie przewidziane jest wiele sztuczek i przepychanek. W grze zawarty zostanie generator terenu, dzięki czemu będzie można rozbijać się po trasach własnego pomysłu. Wydanie INSANE bardzo się opóźniło, co autorzy usprawiedliwiali wzmożoną pracą nad sieciową wersją gry. W końcu większość produkcji CODEMASTERS najlepiej sprawdza się podczas zabawy z kolegą.



Ziuuu, ziuuu, przez łąki, góry, doliny i pustynie. Przy tych gigantach nasz „maluch" nie ma szans!

SIMON THE SORCERER 3D
HASBRO

Wytrawni przygodówkowcy dobrze pamiętają, gdy w złotym dla ich gatunku 1993 roku pojawił się SIMON THE SORCERER. Nastolatek Szymon został przeniesiony przez czarodzieja Calypso do baśniowej krainy, w której musiał stawić czoła wyjątkowo nieprzyjemnemu magowi Sordidowi. Dwa lata później ukazał się niezły sequel tej gry. Za parawanem na pierwszy rzut oka banalnej produkcji kryła się wymagająca przygodówka, prawie tak dobra, jak pierwszy DISCWORLD.

Trzecią część gry pierwotnie planowano zrobić w 2D, ale w końcu zapadła nieśmiertelna decyzja: „Wszyscy dziś robią w 3D, więc może..." Szymon będzie więc renderowany, z wyglądu przypomina teraz uśmiechniętą kukiełkę. W świecie gry spotka ponad 60 postaci, z którymi będzie mógł porozmawiać i wymienić się doświadczeniami. Autorzy odgrażają się także, że fabuła nie będzie liniowa (ale każdy twórca przygodówek to obiecuje). Wykorzystany w grze engine ma być z PRINCE OF PERSIA 3D. Bohater składał się będzie z ponad 600 polygonów i jego możliwości mimiczno-ekspresyjno okażą się prawie nieograniczone (nie tylko standardowe drapanie się w głowę!). Na grę prawdopodobnie trzeba będzie poczekać jeszcze pół roku. Warto nadmienić, że – podobnie jak w SIMON THE SORCERER 3D także w najnowszej części MONKEY ISLAND postacie będą robione w 3D. O nadchodzącej wielkimi krokami ESCAPE FROM MONKEY ISLAND napiszemy bardzo obszernie już w następnym numerze!



Poznaj Szymona, wesołego chłopca z krainy baśni. Nie wygląda on może groźnie, ale jak się rozzłości...



Czarodziej Calypso wygląda... na dobrze odżywionego. Widać, że sobie niczego nie odmawia

WIZARDS & WARRIORS
ACTIVISION

Na Croma, jakże nieczęsto widzi się w dzisiejszych czasach tak klasyczne, by nie powiedzieć – staroszkolne RPG. Wygląd ekranu oraz wizerunki twarzy sześcioosobowej drużyny bezbłędnie przywołują na myśl takie serie, jak EYE OF THE BEHOLDER czy MIGHT & MAGIC. I na dokładkę informacja, która weteranom RPG powinna zerwać skarpetki ze stóp: autorem WIZARDS & WARRIORS jest sam David W. Bradley, autor kultowej serii WIZARDRY!

Spokój krainy Gael Serran został zakłócony. Oto przebudziło się starodawne bóstwo Pharaoh Cet, chciwe i kipiące wściekłością. Gracz, na którego barki spadnie obowiązek ratowania krainy przed zagładą, wybierze się na poszukiwanie mitycznej stali, miecza Mavina, którego ostrze jako jedyne zdolne jest ranić Ceta.

Na szczególne wyróżnienie zasługuje system czarów, nazwany przez autorów Heuristic Park. Otóż poszczególne zaklęcia można tworzyć na bazie sześciu żywiołów: Słońca, Księżyca, Kamienia, Winorośli, Ducha oraz Pierwiastka Zła. Brzmi to trochę enigmatycznie, w każdym razie ważne jest to, że wzbogacając swoje umiejętności w owych sześciu kategoriach, będzie można przygotowywać coraz to bardziej wymyślne zaklęcia. W Gael Serran czeka na drużynę ponad 120 postaci, Bradley ocenia czas potrzebny do skończenia gry na około 120 godzin.



Ratunku! Pomocy! Znów trzeba ratować świat! Ale ja nie chcę!!! Buuu!!! Nie teraz! Nie dzisiaj!

TECHNOMAGE
SUNFLOWERS

Po raz pierwszy ci twórcy przedstawili się szerokiej publiczności na ECTS w 1997 roku, prezentując wówczas ANNO 1602. Rozdawali wtedy najładniejsze ołówki na targach! Dziś SUNFLOWERS obrośli w pióra i oprócz kontynuacji ANNO 1602, gry zatytułowanej ANNO 1503, zaprezentowali na targach grę TECHNOMAGE: THE RETURN OF ETERNITY.

Wbrew pozorom nie jest to czyste RPG. Raczej rozbudowana zręcznościówka z izometrycznym rzutem na pole akcji, która rozgrywa się w ośmiu zróżnicowanych graficznie światach. Poszczególne miasta mają swoją historię, ich egzystencja uwarunkowana jest od klimatu i geograficznego położenia. Wre handel, szerzy się magia. Grasujący po tych krainach gracz ma do dyspozycji całkiem zabawowy arsenał: liny z hakami, bomby z lontami, a nawet... siedmiomilowe buty. Zapowiada się wystrzałowa, lekka rozrywka z dużym przymrużeniem oka.



Siedmiomilowe buty i miecz mogą zdziałać cuda. Tylko żeby udało się zahamować przed wrogiem



ECHELON
BETHESDA

Za projektem stoi rosyjski zespół programistów z BUKA ENTERTAINMENT, znany choćby z RAGE OF MAGES. Jakby ktoś nie pamiętał, Buka to wcielenie zła z Muminków! Tym razem przygotowali produkcję, którą z grubsza można zaklasyfikować jako klon WING COMMANDERA. Mamy tu i krwiożercze Imperium, jest i pokojowo nastawiona Federacja. Lecz oto nagle grupa kolonistów znanych jako Velianie odkrywa sekret czasoprzestrzennej teleportacji, co od razu wykorzystuje do celów merkantylnych, uruchamiając kanały przerzutu cennych towarów. Wzbogaciwszy się, z miejsca daje srogiego łupnia Federacji. Gracz jako samotny pilot rezydujący gdzieś na obrzeżach Federacji będzie musiał powstrzymać Velianów.

Akcja podzielona została na dwie duże kampanie, z których każda składa się z 30 misji. Nie będą się one rozgrywać w przestrzeni kosmicznej, lecz na planecie. BUKA uznała, że błąkanie się po niezmierzonej próżni nie jest tak emocjonujące, jak loty nad skałami i oceanami. A żeby uniknąć problemu z nadmierną objętością programu (WING COMMANDER IV przybył, jak pamiętamy, na sześciu kompaktach) autorzy zastosowali interesujący system mowy, bazujący na engine zamieniającym tekst w głos za pomocą nagranych digitalizowanych sampli. Nie trzeba więc będzie nagrywać pełnych wypowiedzi aktorów.



Popatrzmy z lotu ptaka na tę frapującą krainę. Bardzo dobrze, że Obcy dali ci taką szansę

STARSHIP TROOPERS
HASBRO

Książka Roberta Heinleina ukazała się w 1959 roku, filmowa adaptacja Paula Verhoevena w 1997. Film w porównaniu z książką zawierał więcej elementów parodystycznych – tylko mniej uważni widzowie brali go na serio, jako kolejny odcinek jakiejś serialowej space opery. A już niedługo przybędzie strategia w czasie rzeczywistym o tym samym tytule.

W STARSHIP TROOPERS: TERRAN ASCENDANCY do przejścia będzie 20 misji. Oddziały nieopancerzonych żołnierzy zmierzą się z hordami robali, których wygląd wydaje się w jawny sposób inspirowany filmem Verhoevena. Bronie podzielone zostaną na trzy rodzaje: standardowe (generalnie broń maszynowa), o zaawansowanej technologii (miotacze ognia, net guny) oraz ciężkie (na przykład działo plazmowe). Każdy żołnierz może zostać wyposażony w inną broń. Wybitka robali odbywa się więc nie tylko w kategoriach ilościowych, ale również jakościowych! Ogląd teatru zmagań wojennych będzie przypominał ten znany chociażby z MYTH – czyli pełen obrót plus zbliżenia.



Beee! Walka z robalami to mokra robota! A nie lubi się brudzić rączek, oj nie lubi

SACRIFICE
INTERPLAY

Oto bardzo ciekawie zapowiadająca się produkcja autorstwa teamu SHINY ENTERTAINMENT, który wsławił się opracowaniem MDK. W SACRIFICE gracz staje się czarnoksiężnikiem niczym z gier BULLFROGA, walczącym z pozostałymi magami o supremację nad światem.

W zaplanowanym przede wszystkim do rozgrywek sieciowych SACRIFICE w jednym świecie może walczyć naraz pięciu czarnoksiężników. Miejscem akcji są tajemnicze, unoszące się w przestrzeni wyspy. Każdy z walczących może przywoływać na pomoc posłuszne sobie stworzenia. Podczas walki można się przełączyć na widok z oczu jednego ze swoich pachołków i na przykład jako smok obserwować z góry, jak hordy goblinów rozprawiają się z zastępami przeciwnika.

SHINY już w MDK pokazała, że potrafi tworzyć piękne krajobrazy 3D. W tamtej grze i jej sequelu nie w pełni jeszcze zdołała rozwinąć pod tym względem skrzydła, ponieważ większość akcji działa się w ciasnych korytarzach. Teraz w SACRIFICE stworzyła rozległe przestrzenie, góry, futurystyczne miasta, wszystko ze wspaniałą grą cieni. Gra wygląda naprawdę pierwszorzędnie i tylko czekać, jak uderzy na rynek. Jeśli wszystko pójdzie jak trzeba, stanie się to jeszcze przed Gwiazdką.



Tajemnicze wyspy to twoje nowe królestwo. Będziesz mógł oglądać je z lotu ptaka, to znaczy smoka



Czarnoksiężnicy potrafią dać popalić. Ale nie tobie. Ty jesteś przecież naprawdę sprytnym graczem

STUNT GP
INFOGRAMES

Gra powstaje w znanej brytyjskiej stajni TEAM 17, pamiętnej choćby z serii WORMS. W STUNT GP na gracza czeka 16 maszyn, podzielonych na trzy kategorie: Wild Wheels (potężne czterokołowce – dobre do przepychanek), Speed Demons (gabloty przeznaczone do wyjątkowo szybkiej jazdy) oraz Aero Blasters (świetnie nadające się do akrobacji). Trasy biegną przez wyjątkowo malownicze lokacje: dom towarowy, ogromny parking... W STUNT GP będzie się można bawić w kilku trybach, między innymi Arcade czy Time Trial. Autorzy z TEAM 17 chwalą się też, że wszczepili samochodom dowodzonym przez komputer szczególną sztuczną inteligencję – wozy mają się przystosowywać do sposobu jazdy gracza, a nie tylko pruć na oślep do przodu.



Nie ma rady, trzeba zbierać się do drogi. Przed tobą domy towarowe i nadmuchiwane zamki



Gdy zaczyna się wyścig, nie mogą puszczać nerwy. Trzeba mknąć prosto przed siebie

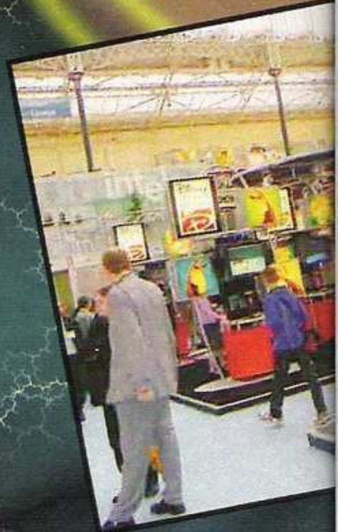
TITANUM ANGELS
SCI

Akcja dzieje się w alternatywnym, a przy tym oczywiście mrocznym świecie przyszłości. Łowczyni nagród i płatna morderczyni w jednej osobie, Carmen Blake, otrzymała właśnie kolejne zlecenie. Na celowniku znalazł się tym razem lokalny dyktator o imieniu Elegia Furie. Carmen wyrusza wykonać wyrok, ale jej pojazd zostaje zestrzelony, a ona jedynie cudem uchodzi z życiem z katastrofy i w konsekwencji trafia na wrogie terytorium. Będzie musiała walczyć o przeżycie.

Zostawiając na boku niuanse fabularne i przymykając oczy na próbę wykreowania nowej Lary Croft – rudowłosa panna Blake, choć mniej skąpo od Lary ubrana, też nie może narzekać, że matka natura źle ją obdarowała – co jest jeszcze w grze? Otóż masz tutaj strzelaninę 3D z całkiem dobrym engine, nazwanym przez autorów Revelations Engine. Cienie, gra świateł, błyski grzmiących laserów, wszystko to prezentuje się obiecująco. W grze będzie sporo mgieł i dymów, których wykreowaniem bardzo się chwalą autorzy. A czy frajda z gry będzie równie duża, jak w przypadku TOMB RAIDERA, już wkrótce się przekonasz.



Łowczyni nagród szykuje się do kolejnej misji. Nowa Lara? Ojejejej! Tylko nie to!



RUNE
EPIC MEGAGAMES

RUNE korzysta z engine UNREAL. Jego akcja dzieje się w Skandynawii z IX wieku. Gracz wskoczy w skórę młodego wojownika Ragnara, który będzie musiał stanąć oko w oko z odwiecznym Złem zabijającym jego pobratymców. Bohater zmierzy się z ponurymi bestiami znanymi z mitologii skandynawskiej. Zdarzenia będą prezentowane z punktu widzenia trzeciej osoby. Liczyć się będzie akcja, nie statystyki, i kombinowanie, którą drogą się udać. Jeden z autorów RUNE wspomina starodawny, kultowy tytuł METAL AXE, nazywając grę trójwymiarową, rozszerzoną wersją tamtego przeboju z początków ery PC. Na razie możesz podziwiać dzieło artystów projektujących monstra, które już niedługo przeobrażą się w trójwymiarowe postacie.



Wikingopodobne stworki atakują!!! Trzeba brać nogi za pasek



STAR TREK: NEW WORLDS
INTERPLAY

„To boldly go where no one..." – dobrze znamy tę śpiewkę, ale tym razem zobaczymy STAR TREKA o zacięciu strategicznym. Choć STAR TREK: NEW WORLDS wizualnie najbardziej kojarzy się z BATTLEZONE i MYTH, to pod względem sensu gry zbliża się do COMMAND & CONQUER, czy wręcz DUNE 2.

Do walki o dominację stają trzy nacje: Federacja, Imperium Klingon oraz Imperium Romulanów. Ci pierwsi stawiają na rozwój i współpracę, drudzy posiłkują się siłą ognia, trzeci zaś to podstępna rasa, tacy wyznawcy makiawelizmu. Najpierw trzeba wydobywać złoża (napędzający rozwój cywilizacji minerał zwie się Dilithium), następnie zbudować i ufortyfikować bazę, by na koniec dobrać się do skóry rozwijającemu się przeciwnikowi. Wszelkie działania mają miejsce w sześciu zróżnicowanych graficznie światach. Są wśród nich lodowe góry i pustynne bezdroża. Jednostki dzielą się na militarne, zwiadowcze oraz uczonych.



Star Trek i wszystko jasne. Przeciwnicy nie śpią, więc dobierz im się do skóry. No i przekraczaj granice...



Ludzi na targach zwykle jest bardzo dużo. Wyjątkiem jest ostatni dzień, kiedy wszyscy pakują walizki

EMPIRE EARTH
SIERRA STUDIOS

SIERRA, a w zasadzie współpracująca z nią firma STAINLESS STEEL STUDIOS podkupiła czołowego programistę AGE OF EMPIRES i postanowiła dorzucić swoją cegiełkę do gatunku RTS-ów. Wspominaliśmy o niej już podczas relacji z E3. Gracz będzie mógł w EMPIRE EARTH budować swoją cywilizację w jednym z czterech kręgów kulturowych: greckim, brytyjskim, francuskim lub germańskim. Okres rozwoju cywilizacji obejmować będzie 500000 lat. Całość podzielona zostanie na 12 epok, począwszy od epoki kamiennej, poprzez epokę brązu, aż po atomową i futurystyczną nano. Do wyjścia na arenę historii czeka 200 rodzajów jednostek, od starożytnych wojowników począwszy, a na robotach zakończywszy. EMPIRE EARTH pod względem obszerności z pewnością przerasta AGE OF EMPIRES. Trochę bardziej wątpliwa jest jej supremacja w kategoriach jakościowych.



Jak by tu zbudować coś z niczego? Oto jest pytanie, które nurtuje ludzi od dawna

SUMMONER
VOLITION

VOLITION objawili się światu jako twórcy wydanego dwa lata temu DESCENT: FREESPACE. Teraz wkroczyli na nowe dla siebie terytorium, przygotowując premierę SUMMONER. Grę określa się, dość ambitnie, jako skrzyżowanie BALDUR'S GATE z HALF LIFE.

W tym RPG akcja rozgrywa się w pełnym legend i przepowiedni świecie Medeva. Jego centrum stanowi wyspa Iona. To na niej mieści Wielka Biblioteka oraz główna świątynia. To także na Ionie kształceni są Summonerzy, potężni magowie zdolni przywoływać stworzenia światła i ciemności. Gracz wcieli się w Summonera o imieniu Joseph. Wkrótce zbierze drużynę i razem wyruszą w wielką wyprawę po magiczne pierścienie, mające przywołać starożytną moc. Pewne jest, że niebanalna grafika 3D pociągnie za sobą konieczność posiadania potężnego PC.



Akcja toczy się na Ionie, mitycznej krainie magów światła i ciemności



Niestety, bycie silnym magiem nie jest łatwe. Trzeba ciągle ćwiczyć, no i do tego za każdym drzewem czai się konkurencja

GIANTS: CITIZEN KABUTO
INTERPLAY

Ta gra zapowiada się na niezły przebój. Ma na razie tylko jedną wadę: nie chce się ukazać na rynku... Producenci obiecują premierę conajmniej od ponad trzech lat. Być może już pod koniec tego roku będziesz miał okazję wcielić się w przedstawicieli trzech zróżnicowanych i ciekawych ras, którzy toczą zaciętą walkę o dominację nad pewną Wyspą. Meccaryns to właściwie Obcy-turyści, którzy przypadkowo znaleźli się w okolicy. Lubią ciężką broń i poruszają się w zwartej grupie. Sea Reapers mieszkają w oceanie i lubią wysublimowane zaklęcia, które mogą się np. skończyć przywołaniem gigantycznych potworów morskich. Stworzyły one kiedyś Kabuto, który jest po prostu zbuntowanym gigantem niemającym specjalnych zdolności, ale będącym samemym w sobie wystarczająco śmiercionośną bronią.

Nie ma się co dziwić, że Wyspa jest łakomym kąskiem. Pięknie wyglądająca (programiści naprawdę się postarali), z żółtym piaseczkiem i otoczona niebieskimi wodami. W końcu, za grę odpowiadają specjaliści, znani wcześniej z produkcji MDK. Oczywiste jest więc, że główną zaletą GIANTS będzie oszałamiająca grafika. Czy widziałeś kiedyś kamery relacjonujące akcję, znajdujące się pod nogami Giganta i w jego ustach? Teraz będziesz mógł przeżyć te i inne wyjątkowe atrakcje zebrane w 30 misjach, pełnych akcji i zaskakujących wydarzeń.

Jak widzisz, gra zapowiada się bardzo interesująco. Tylko kiedy wreszcie pojawi się na sklepowych półkach?



Na graczy czeka wiele niespodzianek. Przede wszystkim piękna i dopracowana graficznie Wyspa...



...i jej sympatyczny mieszkaniec Gigant Kabuto (bez armaty radzimy nie podchodzić)

EQUESTRIAD 2001
MIDAS INTERACTIVE

Coś dla miłośników koni. Skoki przez przeszkody cieszą się dużą popularnością, jest to wszakże sport elegancki i emocjonujący! Autorzy z MIDAS, którzy opublikowali już MARY KING'S RIDING, oświadczają, że w EQUESTRIAD 2001 główny nacisk położony będzie na dokładność, a nie na szybkość jazdy. Mówiąc inaczej, nie liczyć się będzie – znane w wielu gier sportowych – szarpanie za joya, lecz opanowanie i wyczucie odpowiedniego momentu. A więc, najogólniej rzecz biorąc, precyzja w dosiadaniu rumaka. Wydarzenia komentować będą zawodowcy – prawdziwy australijski host oraz amazonka Lucinda Green. Gra powinna stanowić sympatyczne antidotum na zalew rozbuchanych od przemocy i okrucieństwa gier. Piękne i majestatyczne koniki budzą sympatię od pierwszych chwil. Skakanie przez poprzeczki i woltyżerka mogą być zabawne. Miejmy nadzieję, że nie będą za bardzo wierzgać.



Hopsa, hopsa, jakie to proste. Wystarczy spiąć rumaka i przeszkoda twoja

GUNMAN CHRONICLES
SIERRA STUDIOS

SIERRA przygotowuje się do wypuszczenia gry opartej na engine HALF LIFE i rozgrywającej się w tym samym wszechświecie. Nie będzie to jednak prosta kontynuacja... To byłoby za proste, za mało ambitne. Akcja GUNMAN CHRONICLES dzieje się w dziesięć lat po wydarzeniach znanych ci z HALF LIFE. Gracz jako samotny skaut będzie dokonywał eksterminacji Obcych – tych samych, którzy wcześniej raczyli dokonać najazdu na kochaną staruszkę Ziemię. Do dyspozycji będzie miał 32 rodzaje broni, jednak to nie wszystko. Będzie też można dosiadać pojazdów, np. czołgów. Gra ma być dopracowana, mimo że autorzy pracują nad tym projektem tylko od 18 miesięcy. Obiecują, że przejęcie poziomów i neutralizacja wszystkiego, co się rusza, zajmie co najmniej 40 godzin – szykuje się więc sporo zabawy. Gra powinna ukazać się na jesieni razem z HALF LIFE: PLATINUM EDITION.

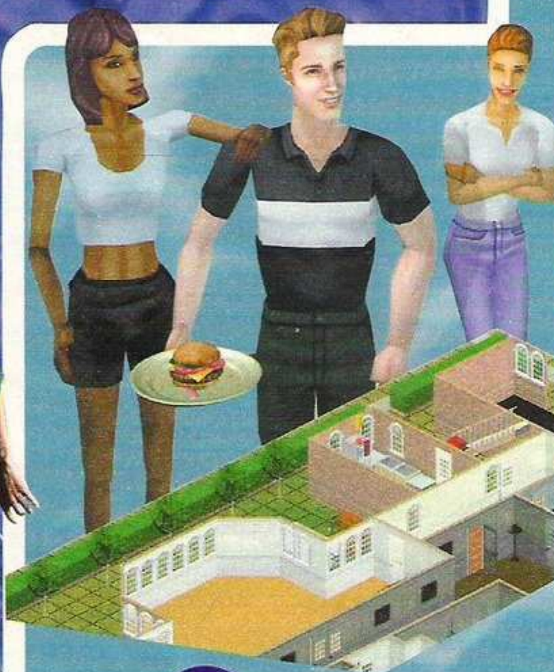


Nowe bronie i wiele poziomów – superatrakcje



Związki z HALF LIFE to wystarczająca rekomendacja gry

1 The Sims

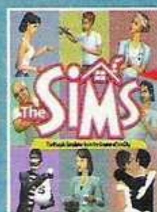


2 FIFA 2000



3 NFS: Porsche

Wasze TOP



1 The Sims (3)
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
Ciekawe, czy ten awans to wpływ dodatku Click! Extra o "The Sims"



2 FIFA 2000 (4)
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
Sezon ligowy w pełni, reprezentacja zdobywa gole, a FIFA pnie się w górę

3 Need for Speed: Porsche (2)
EA / IM GROUP – PC, PSX
Niewielki spadek może być jedynie zmyłką przed atakiem na pierwsze miejsce



4 Tomb Raider IV (1)
EIDOS / IM GROUP / LEM – PC, PSX
Lara Croft chyba zabłądziła w grobowcach, ciekawe czy na długo...

5 Driver (6)
GT INTERACTIVE / LEM – PC, PSX
Kiedyś był w ścisłej czołówce, ale ciągle nie udaje mu się wrócić na szczyty



6 Diablo 2 (20)
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Iście diabelski skok – z 20 na 6 miejsce. Czyżby ostrzył sobie zęby na biednego Sima?

7 Quake 3 (5)
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
Wygląda na to, że QUAKE 3 zaczyna kończyć się amunicja

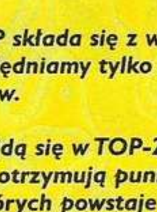


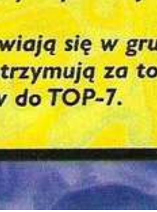
8 Grand Theft Auto 2 (15)
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
Raz na wozie, raz pod wozem – od was zależy, jak to się skończy

9 Grand Theft Auto (16)
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
Pozazdrościł sukcesu młodszemu bratu, tylko czy nie zatrze silnika?

10 Tekken 3 (10)
NAMCO / SONY – PSX
Na razie twardo broni swojej pozycji i udało mu się nawet wrócić do TOP7









Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty, itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty, na podstawie których powstaje TOP-7.
7. Gry, które pojawiają się w grupie pościgowej, nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

Grupa pościgowa

21 Unreal Tournament – GT INTERACTIVE / LEM – PC
22 Hokus Pokus Różowa Pantera – MGM / CD PROJEKT – PC
23 Quake 2 – ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
24 Majesty – HASBRO / CD PROJEKT – PC, N64
25 Devil Inside – CRYO / CD PROJEKT – PC

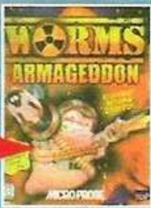
P 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni



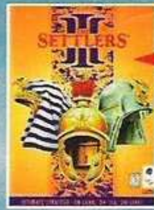

11 **UEFA EURO 2000**
EA/ IM GROUP – PC,PSX
16
EURO 2000 dawno już za nami, ale powspominać zawsze miło

12 **Nox**
WESTWOOD / IM GROUP – PC
9
No cóż, DIABLO 2 jest bardzo groźnym konkurentem i na razie wygrywa

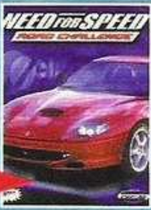
13 **Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
11
Zmagania trzech kosmicznych ras nie wzbudzają już takiego zainteresowania

14 **Worms: Armageddon**
TEAM 17 / CD PROJEKT – PC
18
Walki różowych robaków potrafią wciągnąć na długie godziny



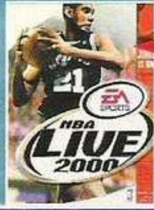

15 **Settlers 3**
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
P
Małe ludziki budujące swoje małe domki cieszą się coraz większą popularnością

16 **Diablo**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
8
Chyba nadchodzi koniec kariery DIABLO – jego nowe wcielenie przejęło pałeczkę

17 **Final Fantasy VIII**
SQUARESOFT / IM GROUP – PC, PSX
12
Każda przygoda musi się kiedyś skończyć, tak też jest ze spotkaniami ze Squallem

18 **Need for Speed IV**
EA /IM GROUP – PC, PSX
13
Przestarzała konstrukcja zaczyna dawać się we znaki – silnik nie ma już takiej mocy




19 **NBA Live 2000**
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
17
Bieganie od jednego kosza do drugiego musiało się w końcu znudzić

20 **Age of Empires 2**
MICROSOFT – PC
N
Jedna z popularniejszych gier RTS ostatnich miesięcy w końcu znalazła się w TOP 20

A oto gry, które nie zmieściły się w naszej gorącej dwudziestce. Tylko od ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 **Planescape:Torment**
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

27 **Atlantis 2**
CRYO / CD PROJEKT – PC

28 **Faraon**
SIERRA / PLAY IT – PC

29 **Heroes of M&M 3**
3DO / IM GROUP – PC

30 **Wrota Baldura**
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

SIEDMIU WSPANIAŁYCH



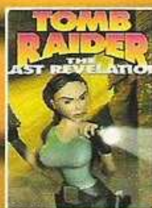
Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



1 **Driver**
Ciekawe, czy gra Driver 2 też będzie takim wielkim hitem?



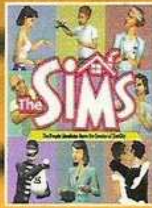

2 **FIFA 2000**
Najlepsza symulacja piłkarskich zmagań. Podbramkowe akcje i gole



3 **Tomb Raider IV**
Do Lary Croft wzdychają zarówno młodzi, jak i starzy




4 **Quake 3**
Wielki turniej, w którym nagrodą są głowy przeciwników...



5 **The Sims**
Życie każdej Simowej rodziny może być bardzo skomplikowane




6 **Need for Speed: Porsche**
Porsche nieco zwalnia, czyżby kończyła mu się benzyna?



7 **Tekken 3**
Ta świetna bijatyka w końcu powróciła do czołowej siódemki



NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



1 **Sydney 2000**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, DC, N64, GBC
Biegi, skoki, pchnięcia, rzuty, podnoszenie ciężarów... – po prostu Olimpiada w twoim domu





2 **Pokemon Stadium**
LUKAS TOYS – N64
Szaleństwo Pokemon zaczęło się i u nas. Sprawdź, jak twoi podopieczni radzą sobie w walce z innymi



3 **Icewind Dale PL**
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
Kolejna wizyta w jednej z krain Forgotten Realms zapewne wciągnie cię na kilka tygodni



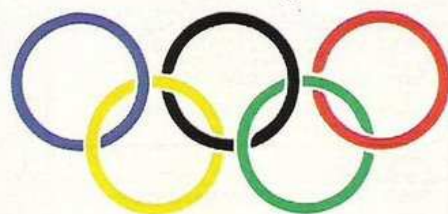
4 **Odyssey: The Search for...**
CRYO / CD PROJEKT – PC
Bardzo ładna przygodówka, w której musisz odnaleźć Odyseusza – równie ciekawa, jak jego wędrówka



5 **Koudelka**
INFOGRAMES / SONY – PSX
Ponoć jest to najbardziej seksowny horror RPG! Czy tak jest w rzeczywistości, musisz przekonać się sam

CLICK! AKCJA!
Lista w CLICKU! powstaje dzięki wam! Dlatego też czekamy na listy, a w nich na wasze głosy na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody

Sydney 2000



To już taki standard, że żadne wielkie wydarzenie sportowe nie może się obejść bez swojej Oficjalnej Gry Komputerowej. Podobnie jest z olimpiadą w Sydney



Bieg przez płotki to jedna z trudniejszych dyscyplin. Nie tylko trzeba biec, ale też podskakiwać

Komputerowe gry sportowe mają swoją długą tradycję. W końcu wszystko zaczęło się od odbijania piłeczki, takiego niby tenisa stołowego. No, ale wszystko idzie naprzód, stąd też SYDNEY 2000 to już nie tylko gra, a faktyczny odpowiednik Olimpiady. Wirtualne Igrzyska.

Intro do gry jest formą teledysku. Zmontowano w nim ujęcia z kronik filmowych, pokazujących historię olimpiad. W to zaś wkomponowano fragmenty animacji. No i już masz przedsmak tego, co cię czeka.

Przede wszystkim SYDNEY 2000 posiada kilka różnych opcji, a każda daje możliwość innego stylu rozgrywki. Jest więc Arcade, czyli tryb zręcznościowy. Wybierając go, po prostu sprawdzasz się w pojedynczej dyscyplinie. To najlepsza opcja na początek. Dalej jest Coaching, czyli trening. Pozwala na stworzenie swojego własnego zawodnika od podstaw. Oczywiście najciekawszym elementem jest opcja Olimpic, czyli prawdziwe mistrzostwa. Tutaj kompletujesz zespół sportowców i prowadzisz ich aż do zwycięstwa, a więc zdobycia złotego medalu (no, oby). Jest tu także opcja Head to Head. Dzięki niej można wczytać dane dwóch zespołów olimpijskich i stoczyć między nimi pojedynek w dowolnych kategoriach.

Trzeba od razu powiedzieć, że SYDNEY 2000 jest grą przygotowaną bardzo profesjonalnie i dość rozbudowaną. Do dyspozycji są reprezentacje trzydziestu dwóch krajów. Oczywiście różnych dyscyplin też nie brakuje. Lekkoatletyka: sprint na 100 metrów i bieg przez płotki. A także skok wzwyż i w dal. Nie zapomniano o rzucie kulą i oszczepem. Można popływać kajakiem i spróbować pobić rekord świata w kolarstwie. Dla miłośników ciężkich wrażeń – podnoszenie ciężarów. A na koniec, dla

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę SYDNEY 2000. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 28 IX 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: W którym roku odbyły się pierwsze igrzyska ery nowożytnej?





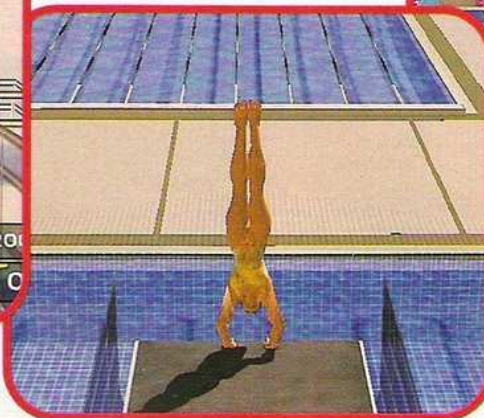
Jak miło pokonać przeciwnika i pokazać mu siłę swoich wytrenowanych mięśni



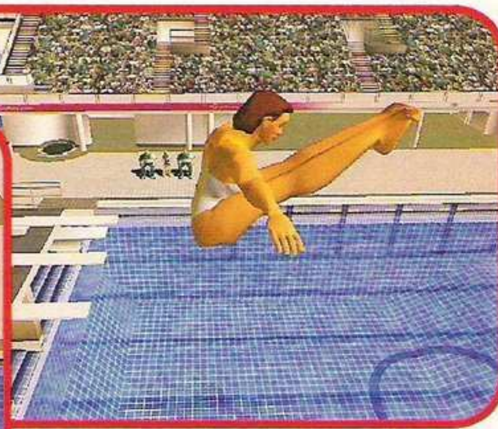
Poklask tłumów i głos komentatora zagrzewają do walki o olimpijskie złoto. Z takim dopingiem leci się daleko, daleko...



Skok z wieży... jakieś 10 metrów w dół. Chyba nie masz lęku wysokości?



Świat stanął do góry nogami. Jeśli źle skoczysz, możesz tego nie przeżyć



Skok do basenu z podwójnym saltem wymaga piekielnej sprawności w uderzaniu przycisków

ochłody, akrobatyczne skoki do wody i pływanie stylem dowolnym. Oczywiście, dyscyplin mogłoby być więcej, ale i tak nie można narzekać na monotonię zabawy.

Jedną z ciekawszych opcji w SYDNEY 2000 jest wspomniana wyżej możliwość treningu. Na czym to polega? Otóż można tu stworzyć swojego zawodnika od podstaw. Po prostu na początek trzeba go troszkę pomęczyć. Ćwiczenia, które mu zadasz, określą później jego siłę i wytrzymałość. Dla przykładu, bieganie na ruchomym chodniku zadecyduje o jego wytrzymałości na długotrwały wysiłek, a podnoszenie sztangi o sile mięśni. Kiedy sportowiec jest już gotowy, wysyłasz go na bieżnię. Tutaj zaczyna biegać na czas. Wyniki tej rozgrzewki wpłyną na to, z jakim morale pojedzie na Olimpiadę do Sydney. Jeśli uda mu się pobić rekord świata, to raczej nie będzie mieć problemów z wiarą we własne siły. Jeśli zaś chodzi o sam schemat rozgrywki, to teoretycznie nie ma tu nic trudnego. **Trzeba po prostu być zręcznym i szybko uderzać w klawisze. Im szybciej naciskasz strzałki, tym szybciej zawodnik biegnie, i tak dalej.** Jednak „schody" zaczynają się, gdy oprócz pędzenia przed siebie należy jeszcze skakać przez płotki. Albo podczas skoku do basenu wykonać dwa salta w przód. No, wrażeń nie brakuje. A pomimo tego, że w kwestii sterowania SYDNEY 2000 nie proponuje żadnego nowego rozwiązania, gra i tak bawi. Jest w tej olimpijskiej rozgrywce coś, co zmusza do jeszcze większego wysiłku. Kiedy uniesiesz 245 kilko, ucieszysz się. Ale gdy dojrzysz na tabeli wyników, że jakiś Węgier podniósł 250 kilogramów, nie możesz tak po prostu zrezygnować z walki. Musisz podnieść przynajmniej 265. To właśnie urok gier sportowych – nie można się poddać.

Jedną z głównych zalet SYDNEY 2000 jest jej niesamowity wygląd. **Trzeba przyznać, że grafika jest tu naprawdę oszałamiająca.** I nic dziwnego, autorzy pracowali nad tym elementem długi czas. Nie zapomnieli o żadnych szczegółach. Po pierwsze wygląd zawodników. Ich ruchy wyglądają bardzo dobrze i naturalnie. Nic dziwnego, przy tworzeniu gry korzystano z techniki Motion Capture. Innymi słowy, do współpracy zaproszono autentycznych sportowców. Założono im specjalne kombinezony z czujnikami i kazano skakać, biegać, jeździć na rowerze, i tak dalej (pozostaje tylko zagadką, jak robi się zdjęcia do Motion Capture pływakom?). Nie zapomniano także o mimice. Tutaj twarze głównych bohaterów igrzysk nie są kwadratowymi bryłami, na które po prostu nałożono zwyczajne tekstury á la DAIKATANA. O nie. Zawodnicy ruszają ustami. Kiedy wygrają, to widać, że się cieszą, kiedy przegrają, chowają twarz w dłoniach, tupią, biją pięściami



Chwila koncentracji przed wpłynięciem na tor z przeszkodami. Woda trochę wzburzona



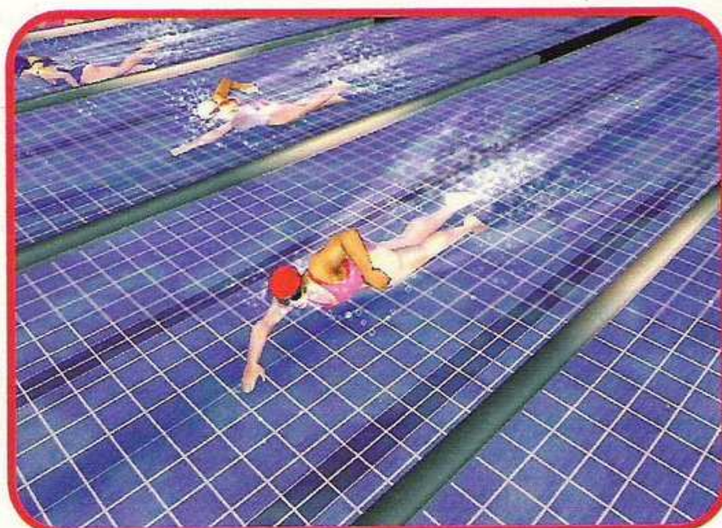
Możesz wybrać swoją ulubioną dyscyplinę sportową. Może kajaczki?



Kajakarstwo górskie – jak cyrkowiec musisz przemykać między bramkami



Autorzy gry podpatrzyli mimikę i gesty gwiazd sportu, a potem przenieśli je do SYDNEY 2000. TRZY, DWA, JEDEN...



Zawodnicy poruszają się naturalnie. To zasługa motion capture – czujników przytwierdzonych do kombinezonów żywych sportowców

W basenie możesz pływać stylem dowolnym. Byle szybkim

w ziemię. Zbiór gestów i zachowań jest naprawdę przeogromny. Widać, że autorzy podpatrywali gwiazdy sportu i przenieśli do gry ich mimikę oraz sposoby gestykulacji. Takich szczegółów jest tu mnóstwo. Ot, dla przykładu, kiedy wygrasz pływanie w stylu dowolnym, twoja zawodniczka zaczyna się oczywiście cieszyć. Krzyczy i macha radośnie do kamery. Ale możesz też podpatrzeć zachowanie innych uczestniczek wyścigu. Ktoś tam przeklina pod nosem, ktoś inny się zupełnie załamał.

Takich szczegółów i detali jest w SYDNEY 2000 naprawdę wiele. Twórcy gry postarali się, żeby jak najlepiej oddać ruch napinanych mięśni, charakterystyczne wzbicie kurzu, gdy rzucona kula uderza o ziemię, falowanie wody w basenie i strumienie pęcherzyków powietrza... Jest co podziwiać. Szczytem osiągnięcia w tej dziedzinie jest schemat dobra technika/zła technika. Otóż, jeśli gracz źle sobie radzi na torze, to widać to po jego zawodniku – nieskoordynowane ruchy, złe ułożenie głowy, i tak dalej.

Równie dobrze wyglądają budynki, bieżnie i stadiony. Zostały one stworzone na podstawie autentycznych obiektów olimpijskiej wioski. Jedyne, do czego można się przyczepić, to wygląd tłumu kibicujących obserwatorów. Niestety, jest on nieco płaski i wygląda dość sztucznie. Ale cóż, nie można mieć przecież wszystkiego.

SYDNEY 2000 to naprawdę gra na poziomie. Najlepszym tego dowodem jest atmosfera wielkiego wydarzenia sportowego. Gry nie można tak po prostu wyłączyć po wzięciu udziału w jednej konkurencji. Trzeba grać dalej i pobić rekord. I zdobyć złoto, oczywiście. Ta niesamowita, gorąca atmosfera rywalizacji jest tu świetnie stworzona za pomocą obrazów i dźwięków. Zakończoną konkurencję można obejrzeć jak w telewizji na powtórkach, które pokazują uczestników dyscypliny z wielu kamer. Wszystkiemu towarzyszą głosy autentycznych komentatorów sportowych z różnych krajów. Wrażenie autentyczności pokazanych wydarzeń jest naprawdę niezapomniane.

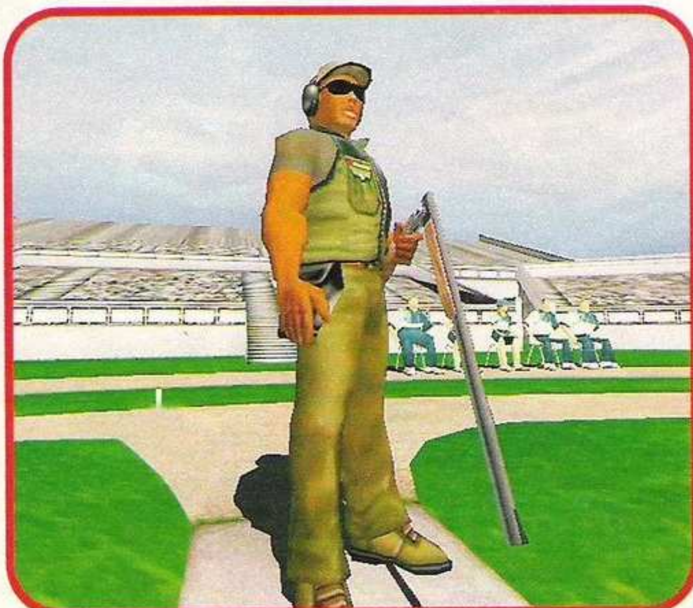
Ta gra jest godna polecenia, bo jeśli nie możesz pojechać na Olimpiadę do Sydney, to może chociaż SYDNEY 2000 pojedzie do ciebie...

INFO

Wielka impreza na miarę XXI wieku

Olimpiada w Sydney rozpocznie się 15 września 2000 roku. Do Australii przyjedzie ponad 5000 sportowców ze stu dwudziestu czterech krajów. Już drugiego dnia zaczną się pierwsze zmagania, np. boks, siatkówka i koszykówka z udziałem naszej reprezentacji.

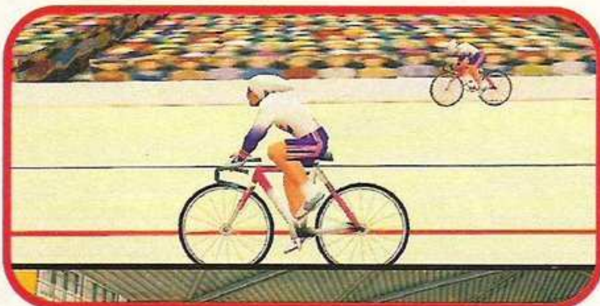
W barwach Polski wystąpią m. in.: Agata Wróbel (sztangistka), Marcin Urbaś (biegi), Paweł Nastula (wielokrotny mistrz świata i Europy w judo) oraz lekkoatletka Lidia Chojecka. Z powodu słabej formy z wyjazdu wycofał się natomiast nasz czołowy skoczek w zwyż Artur Partyka.



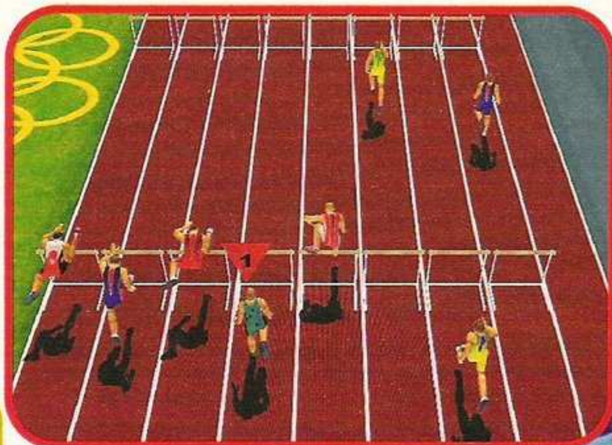
Uwaga! Wszyscy zawodnicy na start! Za chwilę rozpocznie się kolejna konkurencja. Pasjonujące strzelanie do UFO



Baw się dobrze. Tylko nie strzelaj w publiczność. Za to nie dostaniesz medalu



Wyścigi na torze kolarskim. Możesz zaobserwować pracę mięśni nóg i eleganckie, ergonomiczne stroje



Bieg na 110 metrów przez płotki. Musisz poćwiczyć zręczność palców i kupić nową klawiaturę

Techniki olimpijskie

Jak świat stary, nie wymyślono nowego sposobu na sterównie zawodnikami podczas wyczynów sportowych. W SYDNEY 2000 nic się nie zmieniło. Albo machasz joystickiem, albo uderzasz w klawisze (lewo/prowo), im szybciej, tym lepszy jest twój sportowiec. Oto kilka porad i kilka technik na osiągnięcie sukcesu (złoty medal gwarantowany)

1. Rytm

Niektórzy twierdzą, że cała tajemnica polega na rytmicznym bębnieniu w klawisze. Można także pozwolić sobie ma mały doping... Ale oczywiście w dozwolonych granicach.

2. Muzyka

No właśnie jakiś szybki, rytmiczny kawałek jest najlepszym dopingiem przy grach sportowych. Motywuje do wysiłku i dodaje ducha walki.

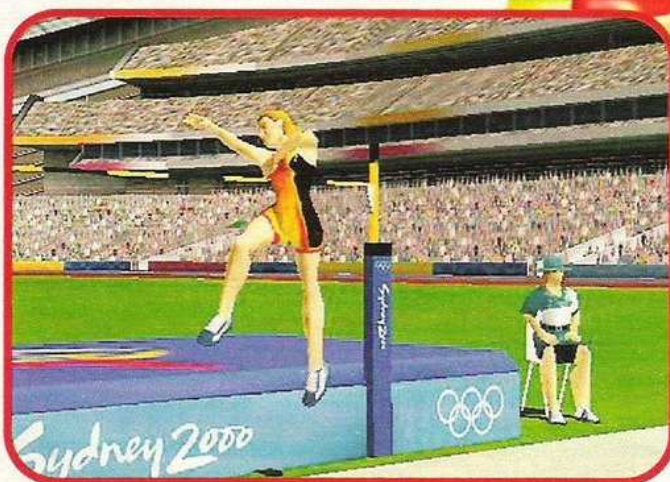
3. Dwie ręce

Zasadniczo istnieją dwie główne szkoły gier sportowych. Pierwsza preferuje technikę opartą na jednej dłoni – wtedy dwoma palcami uderzasz w klawisze strzałek, a drugą ręką można naciskać Enter, kiedy trzeba skakać przez płotki.

Druga szkoła zaleca uderzanie palcami obu rąk w strzałki. Oczywiście głosy są też podzielone, czy lepiej naciskać kciukami, czy palcem wskazującym. Pozostaje natomiast problem z naciskaniem Entera – ale cóż, trening czyni mistrza...

4. Gra zespołowa

To chyba najlepsza technika olimpijska. Potrzeba do jej zastosowania przynajmniej dwóch współpracujących ze sobą zawodników. Dzielą się oni zadaniami – jeden tłucze klawisz – strzałka w lewo, drugi – strzałka w prawo. Naprawdę bardzo skuteczna metoda, by odnieść zwycięstwo.



Wyskok i w górę hop. Na każdej wysokości poprzeczki masz trzy próby do jej zaliczenia



Oficjalna strona tej gry sportowej. Mnóstwo ilustracji i dokładny opis Sydney 2000 oraz artykuł o produkcji gry

PC | PSX | N64 | DC | A

Sydney 2000
Wirtualna Olimpiada

139 zł | 3DO / IM Group | 1-8 graczy

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM
Zal: Pentium III, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk 6- | Frajda 5-

\+ Świetna grafika i dźwiek robi wrażenie autentycznych igrzysk

– Od długiego grania można zniszczyć klawiaturę lub joystick

Bardzo dobra gra przeznaczona nie tylko dla fanatyków sportów. Piękna grafika zachęca do wzięcia udziału w zawodach olimpijskich

5+

Tekst: BABINICZ

Odyssey
THE SEARCH FOR ULYSSES

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę ODYSEJA! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 28 IX 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kim był Odys?

Kolejna przygodówka z warsztatu CRYO? I to dziejąca się w czasach antycznych? Wstrzymajcie konie i nie odchodźcie przedwcześnie od monitorów, bowiem akcja ODYSSEY kręci się wokół postaci największego cwaniaka Starożytności. Już samo to gwarantuje przyzwoitą zabawę

Postać Odyseusza została wymyślona przez Homera, mitycznego pisarza starogreckiego, który opowiedział dzieje swojego bohatera w poemacie epickim, znanym jako Odyseja. Przedstawione są w nim dzieje powrotu Odyseusza z wojny trojańskiej. Choć akcja poematu rozgrywa się podczas zaledwie kilkudziesięciu dni, cała tułaczka Odyseusza spod Troi do rodzinnej Itaki, do ukochanej żony Penelopy i synka Telemacha, trwała dziesięć lat! **W jej trakcie bohater odwiedził Hades, siedem okrągłych lat biesiadował u niebrzydkiej nimfy Kaliope, zdążył też wyłupać oko synowi Posejdona, Polifemowi, który miał nieszczęście być cyklopem, w wyniku czego zupełnie zniedowidział.** Warto zauważyć, że na wojnę Odyseusz wybierał się bardzo niechętnie – gdy dotarły do niego wieści, że zbliża się komisja poborowa w postaci wysłanników Agamemnona, wodza naczelnego Greków, natychmiast zaczął udawać obłąkanego. Wysłannicy połapali się jednak, co jest grane i zabrali go pod mury Troi. Podczas oblężenia miasta Odyseusz wsławił się wieloma genialnymi fortelami. Dokonał wywiadu na terenie miasta, przepytując między innymi pewnego wieszcza. No i, na Zeusa, to do niego należą prawa autorskie do zbudowanego z drewna konia trojańskiego, dzięki któremu schowani w jego wnętrzu Grecy zdołali pod postacią nocy wedrzeć się do miasta i je zburzyli!



Heriseus musi się nieźle namęczyć, by dotrzeć do tajnych przejść na brzegu lokacji

Po powrocie do ojczyzny Odyseusz przezornie przebiera się w żebracze szaty, żeby incognito zbadać, jak daleko zaszły sprawy podczas jego nieobecności. Oczywiście, zastaje Penelopę otoczoną zalotnikami. Zabija ich wszystkich, oddając się następnie sielance życia rodzinnego. Tyle Homer. A co nam przygotowali programiści z CRYO? Właściwie nie tylko oni, gdyż gra była tworzona we współpracy ze studiem IN UTERO (fanom Nirvany coś to pewnie mówi!). Gra ODYSSEY: THE SEARCH FOR ULYSSES jest drugą pozycją z serii Cryo Legende. Pierwszą było niezbyt dobrze przyjęte TIMEMACHINE: THE NEW ADVENTURES, zaś planowane dwie kolejne części wieńczące serię, to TALES OF CHIVALRY oraz CASANOVA. Cykl ma w założeniu opowiadać o najciekawszych wydarzeniach „historii uniwersalnej".

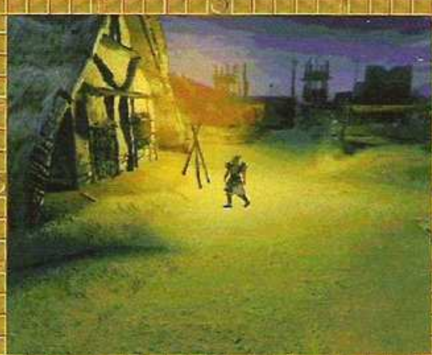


Przemierzając krainy zamieszkanłe przez Starożytnych, odwiedzisz różne, dziwne miejsca

Akcja ODYSSEY zaczyna się dziesięć lat po zakończeniu wzmiankowanej wojny trojańskiej. Odyseusza cały czas nie ma w domu, więc Penelopa prosi przyjaciela męża, Heriseusa, o poszukiwanie zaginionego. Heriseus, starszy, długowłosy blondyn, nie namyśla się długo i wyrusza w drogę. Wkraczamy do akcji, gdy jego łódź trafia na twardy ląd. To właśnie w postać Heriseusa wciela się gracz. Już pierwsze kroki śledztwa pokażą, że Odyseusz był w okolicy. Napotkane postacie widziały go, ale dziwnym trafem nikt nie wie, gdzie jest obecnie...



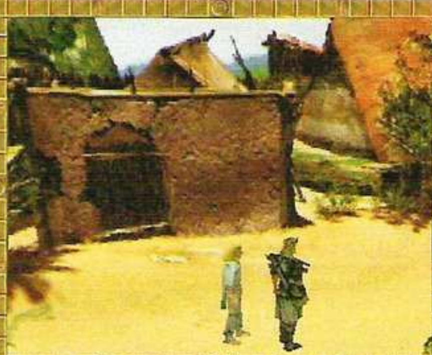
Podobno był tu Odyseusz, niestety nikt nie wie, kiedy i dokąd poszedł



Ciemno wszędzie, głucho wszędzie... A może by tak zajrzeć do tego przyjemnego domku?



Wędrówka Heriseusa to nie tyklo spacer po równinie. Czasem trzeba się powspinać



Chyba się zgubiłem. Może spytam o drogę tę sympatyczną istotę?



Hmm..., gdzieby tu pójść dalej? Jak okiem sięgnąć, nigdzie nie widać żywego ducha

Engine gry można, uciekając się do mało wyszukanej alegorii, określić jako „ALONE IN THE DARK z ruchomymi kamerami", tudzież przyrównać rzecz pod względem wizualnym do Lucasartsowskiego GRIM FANDANGO. Chodzi się trójwymiarową postacią po prerenderowanych krajobrazach. Całkiem ładnych, lecz niestety zawierających za mało ruchomych elementów. Powoduje to, jak w większości innych gier CRYO, że ma się wrażenie, iż świat przedstawiony jest martwy. Autorzy próbują wprowadzać do gry pojedyncze, ruchome motywy, jak płonące pochodnie, a także dodając całkiem zgrabne odgłosy, tym niemniej brakuje tu ruchu, jaki mogłeś obserwować choćby w OUTCAST.

Dodatkową cechą są wspomniane ruchome kamery, przemieszczające się wraz z bohaterem. Tak jak podczas relacji z trasy wyścigu kolarskiego – do pewnego momentu kamera numer jeden obraca się, by – gdy skończy się jej zasięg – przełączyć się na kamerę numer dwa. Najciekawszy jest efekt, gdy w niektórych miejscach **Heriseus wchodzi „pod kamerę" i wówczas wykonuje ona niejako obrót o sto osiemdziesiąt stopni. Trzeba w tym momencie przyznać, że łatwo w takiej sytuacji stracić orientację, bo zwrot jest tak szybki, że nie bardzo wiadomo, gdzie się znalazłeś.** Inny problem stanowią brzegi lokacji. Niby poruszasz się w wielkim świecie, a mimo to Heriseus nie może się przedrzeć przez wątłe krzaczki znaczące brzeg pola gry. Dość stresujące jest to penetrowanie obrzeży w poszukiwaniu tajnych przejść. Heriseus blokuje się, skręca w nieodpowiednią stronę, a dodatkowo nagle bęc i zmienia się kamera. Dobrze, że autorzy ODYSSEY nie zapomnieli o tym, co już w ALONE IN THE DARK było niezbędne – o bieganiu. Gdyby nie SHIFT, przemierzanie miast i greckich ugorów tam i z powrotem byłoby potwornie męczące.

Heriseus ma inwentarz, przedmioty można sobie oglądać w zbliżeniu. Używanie ich jest banalne – wystarczy podejść i wcisnąć spację. Heriseus może dobyć miecza i toczyć pojedynki z niektórymi napotkanymi postaciami. Jeśli jednak dobędzie oręża z przeciwnikiem nieprzeznaczonym do pojedynku, od razu pada martwy. W ogóle nagłej śmierci jest w grze sporo – dlatego Save jest nieodzowny. Konwersacje z większością postaci są czysto formalne – i tak trzeba odstukać wszystkie kwestie. Żadnych forteli, żadnych prytnych pogawędek, jeno samo odgrywanie niezbyt dobrze opracowanych dialogów.

W ODYSSEY występują łamigłówki. Jednak w samej grze za mało jest wskazówek naprowadzających podczas ich rozwiązywania na jakiś trop. Za mało także wynika z dialogów, których celem jest zwykłe wskazanie, co dalej robić. Żadnych aluzji, ukrytych między wierszami podpowiedzi. Za drobną wadę można też uznać, że miejscami w grze panują egipskie ciemności, takie że trudno grać w innym otoczeniu, jak ciemny pokój.

Niewątpliwym plusem ODYSSEY są realia gry. Środowisko, choć statyczne, jest naprawdę ciekawe i do tego miłe dla oka. W ODYSSEY punkt wyjścia akcji jest intrygujący. Co się stało z Odyseuszem? Czy wszystko potoczy się tak, jak u Homera? Autorzy już przed premierą gry zdradzili, że w finale gracz stanie naprzeciw... samego Posejdona.

Problem z CRYO jest taki, że o ile na początku i nawet jeszcze w połowie lat dziewięćdziesiątych firma robiła gry nowatorskie i zaskakujące pod względem graficznym, to obecne jej produkcje lokują się poza czołówką stawki. Kiedyś nawet tak banalna gra jak MEGARACE szokowała, choćby samym niewiarygodnym jak na swoje czasy intrem. Nie wspominając o DUNE, którego piękne obrazki znane są wszystkim wyjadaczom. Nowsze produkcje CRYO, choćby FAUST czy BEYOND ATLANTIS, niczym szczególnym nie zaskoczyły, także ODYSSEY wydaje się zaledwie grą przyzwoitą. Posiada swoje plusy, ale za dużo w niej niedoróbek. Kto lubi antyk, niech wybierze się do Hellady.



Życie nie jest proste. Trzeba się sporo nałazić, żeby znaleźć tego cholernego Odysa



Cóż za piękna okolica. Tylko rozłożyć kocyk, nasmarować się olejkiem i można się plażować

Adres: *http://www.odyssey-game.com.*

Na oficjalnej stronie gry znajdziecie trochę informacji na temat przygód Odyseusza

PC | PSX | N64 | DC | A

Odyseja

Przygodówka z Powolną Akcją

Tel.	Cryo/In Utero	1-8 graczy

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 440 MB HD, akcelerator 3D
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 4

\+ Ruchome kamery przemieszczające się z bohaterem, ciekawe środowisko gry

– Przedstawiony świat wydaje się martwy, kłopotliwe penetrowanie obrzeży

Przygodówka w starym stylu, wyłącznie dla fanatyków gatunku, którzy wybaczą producentom liczne usterki 4

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

Pokémon Stadium

POKEMON to niewątpliwie doskonała gra. Na małej konsolce nie prezentuje się jednak rewelacyjnie. Dobrze więc, że jest POKEMON STADIUM

Najbardziej znany Pokemon, Pikachu w pełnej krasie. Ale ładny...

Jeżeli w ciągu ostatniego roku przebywałeś na wakacjach w innej Galaktyce, to nawet tam powinieneś coś słyszeć o Pokemonach. Jeśli jednak udało ci się jakimś cudem nie zauważyć szaleństwa na temat rozkosznych stworków, to koniecznie powinieneś zajrzeć na 80 stronę CLICKA i przeczytać małe co nieco o tym fenomenie. A potem wróć do tego tekstu. Tutaj bowiem zaczyna się prawdziwa walka. Zapraszamy na Arenę! POKEMON STADIUM czas zacząć!

Gra ta jest bowiem niczym innym, jak eleganckim i efektownym przeniesieniem na N64 części przebojowego POKEMONA z konsolki GameBoy. **Nic dziwnego, że wybrano najbardziej odpowiedni fragment, czyli rywalizację trenerów Pokemonów, wystawiających do walki swoich podopiecznych.** Jest on również niezmiernie ważny w oryginalnej grze, ale tam uzupełnia elementy przygodówkowe, których tutaj nie ma.

W POKEMON STADIUM wszystko koncentruje się na walce. Na arenie ścierają się ze sobą różne Pokemony, stosując ciosy znane z wersji na GB, dwojąc się i trojąc, żeby zadowolić swoich właścicieli. Sterowanie jest wyjątkowo łatwe i mało skomplikowane, na ekranie cały czas pojawiają się wyjaśnienia dotyczące działania poszczególnych przycisków, co sprawia, że nawet nie trzeba się zagłębiać w obszerną instrukcję. Jest to niewątpliwa zaleta tej gry, bo powinna ona sprawić przyjemność nawet komuś, kto wcześniej nie miał do czynienia z żadnym z tytułów o POKEMONACH.

Pozostaje jednak pytanie, czy będzie to duża przyjemność? **Na pewno gra ma swoje zalety, które powinien docenić każdy miłośnik bijatyk komputerowych.** Należy do nich bardzo ładna i dopracowana w najdrobniejszych szczegółach grafika. Może zabrzmi to śmiesznie, ale stworki wyglądają jak... żywe. Każdy z Pokemonów ma swój zestaw charakterystycznych ruchów i ciosów. Nidorino kręci ogonkiem, a Pikachu zabawnie podryguje. W czasie walki każdy cios to artystyczny spektakl, który można porównać do zmagań z FINAL FANTASY 8. Zdarzenia przedstawia komentator i chociaż jego zachwyty w stylu: „Ooooo raaaany! To Piiii-kaaaa-chuuuu!", czasami przypominają sposób komentowania wydarzeń na boisku podczas Piłkarskich Mistrzostw Świata (Goool!!!), to po pewnym czasie mogą się znudzić.

Do wyboru masz kilka rodzajów startów, w których występują zawodnicy o różnym stopniu doświadcze-

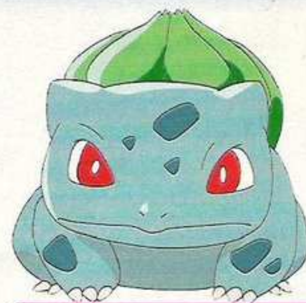


Każdy z Pokemonów ma swoje specjalne ciosy, którymi raczy przeciwników. Ktoś zamawiał bąbelki?

W czasie walki możesz zmierzyć się z silnymi Trenerami Pokemonów. I ich pupilami...



Tak wygląda główny ekran w POKEMON STADIUM. Możesz na nim wybrać zabawę w Kids Club, zmagania na arenach czy pojedynki z trenerami znanymi z wersji na GameBoy





Hmmm. Hmmm. Hmmm. To właśnie Drowzee. Hipnotyzer...

nia. Tak więc, możesz spróbować swoich sił np. w Poke Cup (poziomy 50-55), w Prime Cup (bez ograniczeń, ale wszyscy twoi przeciwnicy mają setny poziom), Pika Cup (poziomy 15-20) czy Petit Cup (doświadczenie od 25-30 i tylko dla maluchów). Jak widać, daje to sporą różnorodność wyboru. Na najbardziej wytrwałych czeka również szansa zmierzenia się ze wszystkimi trenerami, którzy występowali w grze na GameBoya.

Na pewno wielu osobom spodobają się też proste minigierki z Kids Club, którymi można umilić sobie wojenne zmagania.

W takiej grze nie mogło oczywiście zabraknąć także opcji zabawy wieloosobowej. Razem z tobą będą mogli wystąpić także trzej inni koledzy (i wreszcie pokażesz im, kto tutaj jest najlepszym trenerem Pokemonów!). **Wygranie pojedynków na pewno nie jest łatwe. Musisz starannie opracować własną strategię, wystawiając nie tylko odpowiedniego Pokemona, ale również używając właściwych ciosów.** Nie jest to bynajmniej proste, ale po pewnym czasie na pewno nabierzesz wprawy. Po grach, w których wygrywał ten, Który Najszybciej Wcisnął Sto Przycisków i wykonał skomplikowane kombosy, POKEMON STADIUM jest miłą odmianą. Tutaj wszelkie decyzje możesz podejmować powoli, bez niepotrzebnej presji czasu. Liczy się tylko odpowiednie dobranie Pokemonów oraz wybranie dobrych ciosów.

Te zalety mogą docenić wszyscy gracze, chociaż na pewno nie od razu popędzą do sklepu, żeby dostać własną kopię POKEMON STADIUM. A co z miłośnikami Pokemonów na GameBoy? Tutaj może zacząć się prawdziwe szaleństwo. **POKEMON STADIUM jest bowiem produktem przeznaczonym właśnie dla nich.** Wyobraź sobie, że z wypiekami na twarzy wpatrujesz się w malutki ekran przenośnej konsolki i kolekcjonujesz kolejne pikselowate Pokemony, trenujesz je i z dumą patrzysz, jak pokonują przeciwników. A tu nagle dostajesz grę, dzięki której możesz przenieść swoich ulubieńców na większy ekran, a co więcej zobaczyć ich pięknych, wymuskanych i trójwymiarowych. Pojawia się też Profesor Oak i jego laboratorium, trenerzy Pokemonów czy piękna, przestrzenna mapa okolicy. Przeżycie jest naprawdę niezapomniane. Wszystkie Pokemony mają te same ciosy, jak w grze na przenośną konsolkę i zachowują się zgodnie z opisami z instrukcji. Nawet zabawa w minigierki to ogromna frajda. Związane są one bowiem z odpowiednimi cechami charakteru Pokemonów (np. Lickitungi współzawodniczą w pożeraniu sushi, a Drowzee usiłuje uśpić swoich ziomków). Co więcej, dzięki specjalnemu GameBoy Transfer (sprzedawanemu razem z grą) możesz przenieść wszystkie swoje Pokemony z małej konsolki na wielkie areny (a nawet zapakować je do pudełeczek i zwolnić miejsce na swoim GB). Na pewno nie raz poczujesz się jak dumny ojciec, patrząc na postępy swoich pupili.



Twórcy gry przygotowali jeszcze jedną niespodziankę. Wystarczy włożyć cartrige z POKEMONEM do GameBoy Transfer, a teraz – zamiast na małej konsolce – możesz grać na ekranie telewizora. Ma to oczywiście swoje zalety, które na pewno docenią miłośnicy Pokemonów. Jednak nawet bez tego dodatku na pewno będą oni zadowoleni z prezentu od Nintendo. To przecież właśnie dla nich powstała ta gra. Dzięki niej będą mogli zobaczyć, nad czym tak ciężko pracowali tyle czasu.

INFO

Game Boy Transfer Pack

Dzięki temu małemu urządzeniu będziesz mógł przetransportować swoje ukochane Pokemony do N64 (i w drugą stronę!). Wystarczy podłączyć go do pada od konsoli (wyłączonej!) i włożyć do niego cartrige z GameBoya. Możesz przenieść dane zarówno z wersji Żółtej, Niebieskiej jak i Czerwonej. Będziesz mógł nawet grać w wersję z przenośnej konsolki na ekranie telewizora. Jedyny problem może pojawić się wtedy, kiedy masz inne wersje językowe gry na GB i na N64.



PC | PSX | **N64** | DC | A

Pokemon Stadium

Bijatyka z Konsolki

365 zł	Nintendo/LucasToys	1-4 graczy

● Wykorzystuje: GameBoy Transfer Pack

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

\+ Piekna grafika, możliwość przeniesienia danych z GameBoya

– Skierowana głównie do osób, które mają wersję na konsolkę, wysoka cena

Przebojowa gra z GameBoy przeniesiona na wielki ekran. Na pewno spodoba się wszystkim miłośnikom Pokemonów 5



Ten maluch jest jedną z najbardziej oryginalnych postaci w grze. Na naszym zdjęciu z wersji japońskiej



Przed bitwą musisz wybrać trzech przedstawicieli swojej drużyny. Szkoda, że trzej pozostali zostają w pudełku



Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

TEST

ALIENS VS PREDATOR GOLD

Jedna z najlepszych gier FPP powróciła jako wersja Gold. Jednak dwie nowe pukawki i kilka poziomów na multiplayer to troszkę za mało, aby dawać grze złoty przydomek

ALIENS VS PREDATOR to gra nawiązująca do cyklu filmów Obcy oraz Predator. Pomysł na połączenie tych dwóch uniwersów pojawił się już dawno, a gra wydana przez Fox Interactive to kolejny dowód na to, że to dobra idea.

Gracz w ALIENS VS PREDATOR może się wcielić w postać Colonial Marine, Obcego albo Predatora. Dla każdej z nich przygotowano mini kampanię złożoną z 5-6 poziomów, oraz kilka poziomów dodatkowych. Oczywiście już w pierwszym ALIENS VS PREDATOR istniała opcja multiplayer. Co do tego zestawu dodaje wersja Gold? Ano, jak się rzekło, niewiele. Otóż Marine został wyposażony w dwa nowe rodzaje broni. Są to pistolety oraz skeeter czyli osobliwy rodzaj inteligentnej wyrzutni pocisków. Ponadto dodano także dziewięć nowych poziomów. Nie ma jednak co się cieszyć. Są to mapy przeznaczone tylko do trybu wieloosobowego albo ustawicznej walki (Sirmnish). Do wersji Single nie dodano nic, z wyjątkiem kosmetycznych poprawek. A same dodatkowe poziomy też nie są zachwycające. Jedne z nich mają w sobie jakiś pomysł, inne są ewidentnie robione na siłę. Te ciekawsze to Nostromo – przedstawiający kolosalny statek, który wylądował wśród skał. Hadley's Hope, czyli ni mniej, ni więcej, tylko odwzorowanie koloni, która była pokazana w filmie Obcy – Decydujące starcie, jest również ładnie wykonane.


Jedną ze zmian są nowe twarze dowódców, którzy pojawiają się na monitorach. Ot, szczegóły...


Nowe plansze są bardzo zróżnicowane. Od bardzo ciekawych do naprawdę kiepskich

PC | PSX | N64 | DC | A

ALIENS VS PREDATOR GOLD
Obce FPP

119 zł	Fox Interactive/IM Group	1-8 graczy

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium 200 MMX, 64 MB RAM, 320 MB HD

Grafika 5- | Dźwięk 6 | Frajda 5-

(+) Nowe mapy do multiplayera
(−) Brak nowych misji do wersji Single. Tylko dwie nowe bronie

Gra otrzymuje wysoką ocenę, dlatego że, sama w sobie jest dobra. Wersja Gold naprawdę nie wnosi wiele nowego

5+

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę AvP GOLD. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 28 IX 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywała się odtwórczyni roli RIPLEY w filmie OBCY?

ALIEN RESURRECTION

Obcy to przerażający gatunek przystosowany do przetrwania nawet w ekstremalnych warunkach. Tym razem zainfekowane zostały platformy Playstation


No proszę... Obcy, jak żywi. Szkoda tylko, że to takie nieprzyjemne zwierzątka


Argumenty wydają się być przekonywujące w tej rozmowie

Akcja gry, w przeciwieństwie do ALIENS VR PREDATOR, nie tworzy nowego rozdziału w dziejach Obcych i ludzi. To po prostu odwzorowanie filmu ALIEN RESURRECTION i przeniesienie pokazanych w nim zdarzeń na PSX. Gracz wciela się w postacie głównych bohaterów filmu, z panią porucznik Ellen Ripley na czele. Jego zadanie jest niby proste, ale strasznie trudne do wykonania. Przetrwać i uciec ze statku badawczego Auriga. ALIEN RESURRECTION to typowa gra FPP. Strzelanina poszerzona nieco o zadania znane z gier action - adventure. Ot, trzeba czasem pokombinować, jak otworzyć śluzę, jak wyłączyć generator czy obejść systemy bezpieczeństwa statku. Jednak, co oczywiste, głównym aspektem „zabawy" jest walka z przerażającymi xenomorphami. Obcy są szybcy, zwinni i śmiertelnie niebezpieczni. W grze można spotkać zarówno twarzołapy (face hugger) jak i dorosłe osobniki, a także samą królową. No, oczywiście walka z potworami to nie mecz bokserski. W trakcie gry można znaleźć szereg przydatnych w negocjacjach narzędzi takich jak pistolety, karabiny pulsacyjne, śrutówki, miotacze płomieni i wyrzutnie rakiet.

ALIEN RESURRECTION wyróżnia się naprawdę dobrą grafiką i niesamowitym nastrojem. Można śmiało stwierdzić, że atmosfera w grze jest dużo mroczniejsza i bardziej przerażająca niż w filmie, który jest dla gry pierwowzorem. Jedyne, do czego można się przyczepić, to sposób kierowania postacią. Nie to, żeby był zły, o nie. Możesz tutaj równocześnie iść i swobodnie rozglądać się na boki, popatrzeć w górę i w dół. Wszystko bardzo płynnie. Szkopuł jednak taki, że opanowanie tego jest diabelnie trudne. Jeśli nie masz dużego doświadczenia w grach FPP, to po prostu musisz poćwiczyć. Inaczej nie masz szans.

PC | PSX | N64 | DC | A

ALIEN RESURRECTION
Polowanie trwa

Tel.	Fox Interactive/IM Group	1 gracz

● Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika 5- | Dźwięk 6- | Frajda 5-

(+) Nastrój gry jest dużo lepszy niż filmu
(−) Akcja ogranicza się do wydarzeń znanych z kina

Nawet Playstation nie uchroniło się przed inwazją Obcych. Pozostaje życzyć miłego polowania

5-

Icewind Dale

WERSJA POLSKA

Jak skrócić sobie długi czas oczekiwania na BALDUR'S GATE II? Oczywiście grając w ICEWIND DALE

Miejscem akcji ICEWIND DALE jest sławna Dolina Lodowego Wichru. Tutaj przed laty rozegrała się jedna z największych wojen w historii Ferun. Jednak stara opowieść nie ma zakończenia. To właśnie twoi bohaterowie muszą je dopisać.

ICEWIND DALE jest grą mającą miejsce w tym samym świecie, co BALDUR'S GATE. Wykorzystuje ten sam engine, ale nie jest bynajmniej BALDUR'S-em 1 i 1/2. To zupełnie inna gra posiadająca przepiękny klimat. Co różni te dwie gry osadzone w świecie AD&D? Otóż ICEWIND DALE opowiada zupełnie inną historię. Nie posiada głównego bohatera. Tutaj tworzysz całą swoją drużynę. Gra jest bardziej skoncentrowana na eksploracji gigantycznych podziemi i lochów zamieszkałych przez dziesiątki potworów. Nie trzeba tutaj biegać z jednego końca świata na drugi, aby rozwiązać jakąś zagadkę.

Tłumaczenie ICEWIND DALE stoi na wysokim poziomie (co jest już znakiem markowym firmy CD PROJEKT, która ją wydała). Zarówno teksty, jak i cześć czytana przez lektorów, są bardzo dobrze spolonizowane. Oczywiście, jeśli ktoś grał w oryginalną grę, zaraz zauważy różnice – ale to przecież nie tak! – będzie chciał zakrzyknąć – głos Narratora powinien być zupełnie inny! Ale to by już było tylko czepianie się. Innymi słowy ICEWIND DALE to dobra gra, dobrze przetłumaczona i nie może jej zabraknąć w kolekcji Prawdziwego Miłośnika RPG.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę Icewind Dale! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 28 IX 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Maksymalnie z ilu postaci może składać się drużyna w ID?



Ekran inwentarza jest jednym z częściej odwiedzanych miejsc



Mroźny klimat i przysypane śniegiem, oblodzone wzgórza to częsty widok w grze

PC	PSX	N64	DC	PL

Icewind Dale
RPG

99 zł	Black Isle/Interplay	1-4 graczy

Min: Pentium 233, 32 MB, 8x CD-ROM
Zal: Pentium II 300, 64 MB 16x CD-ROM

Teksty PL 5 | Dźwięk 5- | Frajda 5

\+ Piękna grafika, nastrojowa muzyka oraz możliwość modyfikacji drużyny

– Brak specjalistycznych umiejętności dla każdej z ras, brak nowych ras

Zwiedzanie podziemi, walka z siłami Ciemności i wciągająca akcja w świecie Zaginionych Krain, teraz po polsku 5-

Agharta



Czasami nie ma lekko, trzeba zawrócić i poszukać lepszej drogi

Gra, której akcja rozgrywa się we wnętrzu Ziemi. Niestety, AGHARTA nie wykorzystuje całego potencjału, który drzemie w tym pomyśle

WERSJA POLSKA

AGHARTA to podróż do wnętrza Ziemi w stylu iście Julesa Verne. Samotny pilot, podczas poszukiwań zaginionego naukowca, rozbija się na tajemniczym lądzie. Na swojej drodze spotyka zwierzęta, które na Ziemi wyginęły przed milionami lat, oraz gatunki, które na powierzchni nigdy nie powstały. Ale to nie wszystko. Faktycznie, do tego świata trafili badacze i naukowcy. I co gorsza – zginęli. Bohater szybko natrafia na tajemnicze urządzenia i budowle. Wielkie wieże, kolejka linowa, dryfujący po niebie podziemnego świata sterowiec... I Dymiący Bóg. Władca Agharty. Kim jest i co zamierza? Niestety, wkrótce okazuje się, że pilot, bohater AGHARTY, ma zadanie takie, jak wielu innych herosów gier komputerowych – uratować świat.



Dużo tu retrotechniki. Zardzewiałe rury, zawory i kupa blachy

AGHARTA jest bardzo ładną grą. Przepiękne pejzaże. Cudowne projekty stalowych maszyn napędzanych parą. Dziwne mechanizmy i urządzenia o nieznanym zastosowaniu oraz niesamowite zwierzęta. Niestety, oprócz ładnej szaty graficznej i kilku pomysłów, nie ma wiele do zaoferowania. Jest to po prostu przygodówka trzymająca się schematu tego gatunku rękami i nogami. Bohater zwiedza ładne krainy, zbiera porozrzucane przedmioty i rozwiązuje zagadki logiczne. Troszkę szkoda, bo znany pomysł na pustą w środku Ziemię mógłby posłużyć do stworzenia lepszej gry. AGHARTA jest także grą niezwykle frustrującą. Otóż, na bohatera tej bajki czyha mnóstwo niebezpieczeństw. Pierwszym z nich są przede wszystkim zwierzęta. Każde spotkane na drodze zwierzę chce ukatrupić głównego bohatera. A on jest nieuzbrojony (no, może rzucać kamieniami).

Jeśli chodzi o spolszczenie gry, to zostało ono wykonane dobrze. Lektor czyta wszystko wyraźnie i stosuje zróżnicowaną intonację (nie mówi jednostajnym, znużonym tonem). Pozostałe teksty też zostały przetłumaczone profesjonalnie i nie ma się do czego przyczepić. Ech, żeby jeszcze sama gra była lepsza.



Pejzaże w tym wydrążonym świecie wyglądają jak dziury w serze

PC	PSX	N64	DC	Pl

Agharta
Przygodówka Wewnątrz Ziemi

49.90 zl	Aniware / Topware	1 gracz

Min: Pentium II 266, 32 MB,
Zal: Pentium II 300, 64 MB, akcelerator 3D

Teksty PL 4 | Dźwięk 4 | Frajda 3-

\+ Ciekawy pomysł na miejsce akcji, sympatyczny bohater i jego mądry pies

– Uciążliwe, przesadzone elementy zręcznościowe, męcząca walka

Gra dla fanatyków przygodówek. Dobrze spolonizowana, niestety bardzo trudna. Wymaga od gracza dużo cierpliwości 3+

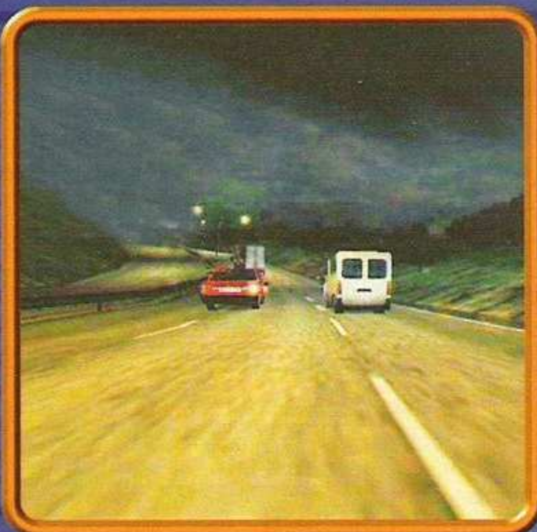
Teksty: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

TEST

Midnight RACING

Wyścigi samochodowe mają swoich wiernych amatorów. Teraz możesz nawet zabawić się w nocną przejażdżkę





Trochę tu ciemno i nudno, ale cóż robić, gra trwa i trzeba jechać dalej



Na każdym torze możesz się ścigać jednym z pięciu samochodów, jednak ich marki nie są znane



Twój supersamochód bez problemu poradzi sobie z trasami

Wyścigi samochodowe to jeden z bardziej popularnych gatunków gier komputerowych, powstaje ich więcej i więcej. Coraz trudniej z tego gąszczu wyłuskać coś dla siebie. Producenci wiedzą o tym i starają się zwrócić twoją uwagę coraz bardziej oryginalnymi pomysłami. Najnowszy produkt firmy BRIGHTSTAR zwie się MIDNIGHT RACING i jak sama nazwa wskazuje, są to nocne wyścigi samochodowe.

Torów do wyboru jest dziesięć. Różnią się od siebie przede wszystkim długością, stopniem komplikacji (bardziej lub mniej kręte) oraz liczbą zawodników jednocześnie biorących udział w wyścigu. **Na każdym torze możesz ścigać się jednym z pięciu samochodów. Trzema z nich można jeździć od zaraz. Pozostałe dwa są zablokowane na starcie, a dostęp do nich uzależniony jest od postępów w grze.** Specjalnie pominąłem marki samochodów. Autorzy MIDNIGHT RACING nie nawiązują do żadnych istniejących wyścigów ani nie zdobyli licencji pozwalających na posługiwanie się jakąkolwiek marką. Także torów nie można umieścić w jakimkolwiek konkretnym miejscu na Ziemi.

Po wybraniu auta i trasy oraz rozpoczęciu wyścigu spotkało mnie rozczarowanie. Przede wszystkim ciemno i buro. Nocne wyścigi w wydaniu MIDNIGHT RACING nie dostarczą zbyt wielu wrażeń twojemu zmysłowi wzroku. Prawie nic nie widać! Najważniejszym urozmaiceniem okolic toru są latarnie uliczne i wiadukty. Poza nimi i majaczącymi w ciemnościach drzewami widać jedynie inne samochody uczestniczące w ruchu. Trudno dzięki temu odróżnić trasy. Są do siebie tak podobne, że nie sposób zauważyć różnicy między nimi. Samochody również giną w mroku. Oczywiście łatwo odróżnić ciężarówkę od auta osobowego, ale konkretnego typuwozu prawie nie sposób rozpoznać. Ciekawostką wobec tego wydaje się fakt, że można wybrać kolor nadwozia swojego pojazdu. Przecież i tak praktycznie go nie widać.

MIDNIGHT RACING to ewidentnie gra typu arcade. Czuć to praktycznie od pierwszych chwil spędzonych „za kierownicą". Programiści z firmy BRIGHTSTAR postawili na zabawę i pozbawili swój produkt zbytecznych utrudnień. Nie można zmienić jakichkolwiek ustawień pojazdu. Uszkodzenia zbierane podczas wyścigu prawie w ogóle nie dają się we znaki podczas jazdy. Czołowe zderzenie zatrzyma cię jedynie na chwilę, ale poza kilkoma sekundami straty nie będzie innych konsekwencji.

Oczywiście nie wszystkie wyścigi muszą być symulatorami. No i przecież nie każdy amator wyścigów musi lubić dłubać w „bebechach" samochodu. Dla tych graczy liczy się walka na torze, prędkość i klimat, który wciągnie na długie godziny. A co, jeśli i tego zabraknie? **MIDNIGHT RACING nie jest grą specjalnie trudną. Po części dzieje się tak z winy mało inteligentnych kierowców komputerowych. A to właśnie na nich powinna spoczywać spora część odpowiedzialności wycieńczenia z gracza siódmych potów. Druga sprawa to zbyt proste trasy, przynajmniej na początku.** Całkiem łatwo się po nich poruszać. No, może później są odrobinę węższe i trochę bardziej kręte, ale szybko można się przyzwyczaić. Doświadczeni gracze bez najmniejszych trudności poradzą sobie w tym świecie.

Grafika MIDNIGHT RACING także nie powala na kolana. Modele samochodów nie grzeszą dużą liczbą szczegółów czy ładnymi teksturami. Zresztą i tak nie byłoby ich widać w tych egipskich ciemnościach. Dźwięki również nie budzą większych emocji. Gra chodzi w miarę płynnie w rozdzielczości 800x600 na PC wyposażonym w 64MB RAM, procesor Pentium II 300 MHz i Rivę TNT2.

MIDNIGHT RACING zdecydowanie brakuje czynnika 'X'. Czegoś, co sprawia, że ganiając się na przykład w NFS: PORSCHE albo GRAND PRIX 3 można zapomnieć na długie godziny o otaczającym świecie.



Na stronie znajdziesz jedynie kilka screenów, krótki opis gry i niegrywalne demo. No cóż, jaki produkt...

PC | PSX | N64 | DC | PL

Midnight Racing
Wyścigi W Ciemnościach

69,95zł | Brightstar/Topware LMK | 1-8 gracz

Min: Pentium II 266, 32MB RAM,
Zal: Pentium II 300,32 MB RAM, Akcelerator 3D

Grafika 3 | Dźwięk 2 | Frajda 2

+ Niezbyt trudna dla początkujących

− Słaby klimat, brak realizmu podczas jazdy, słaba grafika

Tę grę możemy polecić wyłącznie niepoprawnym maniakom wyścigów samochodowych. Inni gracze znajdą coś lepszego... 2

Wspaniała gra RTS w sprzedaży już we wrześniu!

„Gdybym miał opisać tę grę w jednym zdaniu, powiedziałbym, że łączy interfejs i wszechstronność Starcrafta, teren i zaznaczanie Total Annihilation, oraz masowe budowanie jednostek jak Command'n'Conquer – i łączy to wszystko w niewiarygodnie wciągającą grę".

– RTS Domain





Submarine TITANS



Submarine Titans to strategia czasu rzeczywistego, która pozwala graczowi zostać przywódcą jednej z trzech cywilizacji w stanie wojny: zaawansowanymi technicznie Czarnymi Octopi, potężnie uzbrojonymi Białymi Rekinami czy tajemniczymi Silikonami. Rozgrywka toczy się w podwodnym świecie, gdzie gracz musi – zarządzając umiejętnie swoimi zasobami – budować jednostki i struktury niezbędne do ochrony przed wrogiem. Gra wzbudziła sensację i entuzjazm graczy na całym świecie, a to dzięki niesamowitym wprost rozwiązaniom technicznym, wciągającej rozgrywce i przepięknej grafice.

Submarine Titans zawiera ponad 100 jednostek i struktur, a także trójwymiarowy teren o pięciu poziomach, który pozwala jednostkom na zasłanianie się lub chowanie, np. w jaskiniach czy tunelach. Jednym z najciekawszych rozwiązań gry jest sztuczna inteligencja na czterech poziomach, od prostego po taki, który automatycznie dostosowuje się do klasy gracza: w ten sposób rozgrywką może się rozkoszować zarówno poszukiwacz chwilowej zabawy, jak i doświadczony taktyk.



Grę można uruchomić w rozdzielczości od 800x600 po superwysoką 1280x1024, i to bez użycia karty 3D. Do rewelacyjnej grafiki dołożony jest trójwymiarowy dźwięk, dzięki któremu ułatwiona jest orientacja na mapie. Gracz może nakazywać swoim oddziałom formować się w dowolne formacje, zmieniać perspektywę i widok pola bitwy, wynajdywać własne technologie (aż do 40 wynalazków na cywilizację) czy też nawet kraść obce technologie. Submarine Titans posiada własny edytor misji, włącznie z w pełni programowalnym zachowaniem jednostek, oraz inteligentny losowy generator misji, który zapewnia długowieczność gry.

W trybie multiplayer może grać naraz aż do 24 graczy. Można przerwać rozgrywkę, nagrać ją i kontynuować w dowolnym momencie. Oprócz znanych trybów deathmatch czy teamplay są również między innymi tryby z konkretnymi scenariuszami do wypełnienia. Można również po prostu przyglądać się rozgrywce w trybie widza, i po cichu uczyć się najlepszych strategii.









Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: **(0 22) 864-78-25**
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!

KOUDELKA

Cóż to takiego? Wyobraź sobie skrzyżowanie FINAL FANTASY z RESIDENT EVIL oraz klimatem gotyckich opowieści Lovecrafta i Anne Rice. Otrzymany z takiej mieszanki produkt to KOUDELKA

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie w... grać gry na Playstation i pluszowe małpy! Nagr... rozlosujemy wśród osób, które do 28 IX 200... przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z... ponem konkursowym i odpowiedzią na p... tanie: Kto wypowiedział słynne zdanie: Być albo nie być, oto jest pytanie.

KOUDELKA to także imię pewnej cygańskiej dziewczyny. Nie jest to jednak zwykłe dziewczę. **KOUDELKA to medium wychowane przez samą Madame Bławatską. Dziewczyna słyszy głosy zmarłych i to właśnie głos ducha starej kobiety powiedział jej, aby ruszyła do klasztoru Nemeton.** Tam właśnie poznała Edwarda Plunketta, młodego poszukiwacza skarbów i awanturnika, a także Jamesa O'Flaherty – irlandzkiego duchownego, który przybył do nawiedzonego miejsca z tajną misją wprost z Watykanu.

Było to pewnej chłodnej nocy roku 1898... KOUDELKA, jak sami twórcy wskazują, jest gotyckim horrorem RPG. Jeśli chodzi o pokazany w niej świat i atmosferę, to ci sami autorzy lubią się powoływać właśnie na Poe, Lovecrafta i Anne Rice. Opowieść w grze to historia zrujnowanego klasztoru znajdującego się gdzieś w Walii. Wiele tu wątków z opowieści gotyckich i dawnych legend Celtów.

Tyle tytułem wstępu. A jak to wygląda od środka? Otóż KOUDELKA jest połączeniem gry przygodowej i RPG. Sterujesz główną bohaterką (której postać reprezentuje całą drużynę) i przemieszczasz się po różnych planszach – korytarzach, salach i grobowcach. Każde miejsce pokazane jest z innej perspektywy. Jednak, gdy dochodzi do walki, uruchamiany jest tryb taktyczny. **Starcia rozgrywa się w turach, a każda postać ma do wyboru kilka czynności. Może się ruszyć, użyć broni albo magii. Oczywiście, jak na RPG przystało, bohaterowie nie są tutaj ciągle tacy sami. Z biegiem czasu zyskują doświadczenie i mogą zwiększać swoje współczynniki (między innymi Siłę, Zręczność, Inteligencję, Żywotność, Szczęście i Umysł), a także nauczyć się nowych czarów.** Oczywiście gra nie polega tylko na zwiedzaniu ruin i starciach z potworami. W KOUDELCE znajduje się sporo zagadek i rebusów do rozwiązania. Głównym z nich jest oczywiście odpowiedź na pytanie, co wydarzyło się w klasztorze Nemeton? Co przemieniło go w nawiedzone, przeklęte miejsce?

Autorom strasznie zależało na stworzeniu gry bardziej europejskiej niż gry europejskie. Stąd też akcja ma miejsce w Zjednoczonym Królestwie, a bohaterowie KOUDELKI z zapałem cytują Byrona i Szekspira. Niestety, nie wszystko wygląda tu tak ładnie. Artyści postarali się, a główna bohaterka (jak na hero... gry kompurterowej przysta... wyglądała zalotnie i kusząco, a trzeba to wyraźnie powiedz... w takim stroju można iść na dys... tekę w Tokio, a nie do klasztoru. W XIX wieku taka „kreacja" mogłaby wywołać tylko zgorszenie. Podobnie wygląda kwestia języka. Z jednej strony stara poezja, z drugiej współczesny slang z Brooklynu. No, ale to przecież szczegóły, a KOUDELKA ma przede wszystkim bawić a nie uczyć.



Na five o'clock w miłym towarzystwie zawsze jest właściwa pora. Potwory mogą poczekać



Obszerne wnętrza w angielskim stylu, można ograć się przy kominku. Cóż za romantyzm...



Ciekawa strona. Można tu znaleźć informacje o postaciach, prezentacje broni, potworów i trochę screenów

PC	PSX	N64	DC	A

Koudelka
Horror RPG

Tel.	Infogrames/Sony	1-8 graczy

- Wykorzystuje: Memory Card

Grafika 4 | Dźwięk 6- | Frajda 4

(+) Mroczny klimat, świetna muzyka i sympatyczne postacie

(–) Grafika mogłaby być nieco bardziej czytelna

KOUDELKA to gra i dla fanów RPG, i dla miłośników mocnych wrażeń oraz gotyckich opowieści grozy w starym stylu

4

Tablet graficzny w kawałkach...

Z wyglądu przypomina troszeczkę udziwnioną podkładkę pod mysz, połączoną z długopisem. Takie skojarzenia są jak najbardziej właściwe, tablet przecież potrafi zastąpić myszkę

Stojak na rysik

● Przydatny gadżet, dzięki niemu nie zawieruszysz elektronicznego długopisu. Niektóre tablety zamiast niego posiadają podłużne wgłębienie na obudowie, służące do przechowywania rysika.

Przyciski

● Przyciski po lewej stronie pozwalają na ustalenie podstawowych parametrów pracy tabletu (takich jak np. szybkość przesuwania kursora) bez potrzeby uruchamiania specjalnego programu konfigurującego.

Górny przycisk

● Służy do przełączania trybów pracy, uaktywniając rozpoznawanie przez tablet siły nacisku rysika. Ta funkcja jest przydatna w programach graficznych.

Przyciski

● Przyciski położone po prawej stronie (oznaczone F1-F5) nie mają standartowo przypisanych żadnych funkcji. Wybór roli, jaką mają pełnić, jest w pełni pozostawiony użytkownikowi. Zależnie od jego preferencji mogą one uruchamiać programy bądź służyć do przełączania się pomiędzy poszczególnymi oknami.

Wtyczka połączeniowa

● Tablety produkowane są w dwóch wersjach, które różnią się metodą połączenia z komputerem. Standartowym złączem jest port szeregowy (Serial Port, inaczej Com). Nowocześniejsze tablety używają złącza USB.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy MULTIMEDIA VISION możecie wygrać Tablet Pentagram. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 28 IX 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czy rysikiem można pisać na zwykłej kartce?

Środkowy przycisk

● Jego działanie zależy od użytkownika, jednak wciskając go standardowo, uzyskasz efekt dwukrotnego kliknięcia myszką.

Dolny przycisk

● Zastępuje zazwyczaj prawy przycisk myszki.

Końcówka pisząca

● Wygląda zupełnie tak samo, jak w zwykłym długopisie, można ją jednak wymieniać (gdy się zetrze).

Tabliczka

● Po niej rysuje się specjalnym piórkiem.
● W jej wnętrzu zatopiona jest siatka przewodów tworzących układ magnetyczny niskiej częstotliwości. Kiedy zbliżysz do niej specjalne piórko, układ zostanie pobudzony, a informacje o jego położeniu i sile nacisku zostaną przekazane do komputera.
● Tabliczki niektórych tabletów posiadają specjalną powierzchnię, którą można wykorzystać jako podkładkę pod mysz tak, aby cały zestaw zajmował mniej miejsca.
● Niektóre modele tabletów posiadają dodatkowo przezroczystą folię, pod którą możesz np. włożyć rysunek, którychcesz przerysować na komputerze.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: Multimedia Vision

TABLETY GRAFICZNE

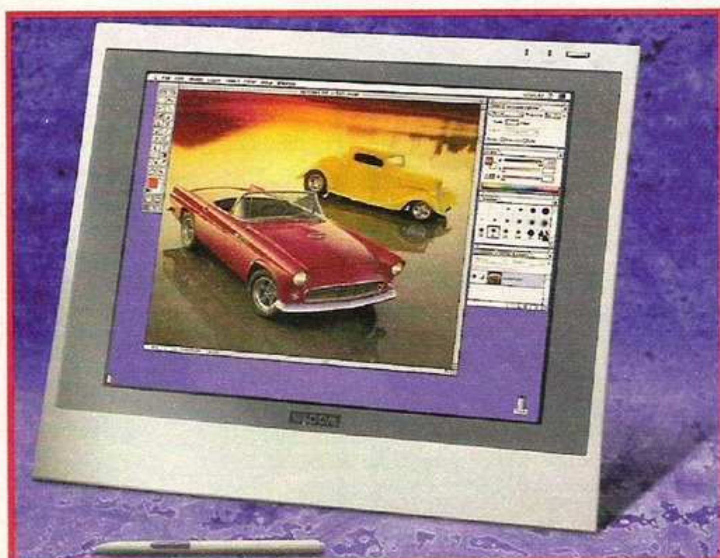
Myszka jest doskonałym narzędziem do obsługi większości programów, niestety zupełnie nie nadaje się do odręcznego rysowania. Żaden rysunek stworzony przy jej udziale nie dorównuje temu popełnionemu na kartce zwyczajnym ołówkiem. Więc jeśli dużo rysujesz przy pomocy komputera, powinieneś zastanowić się nad nabyciem tabletu

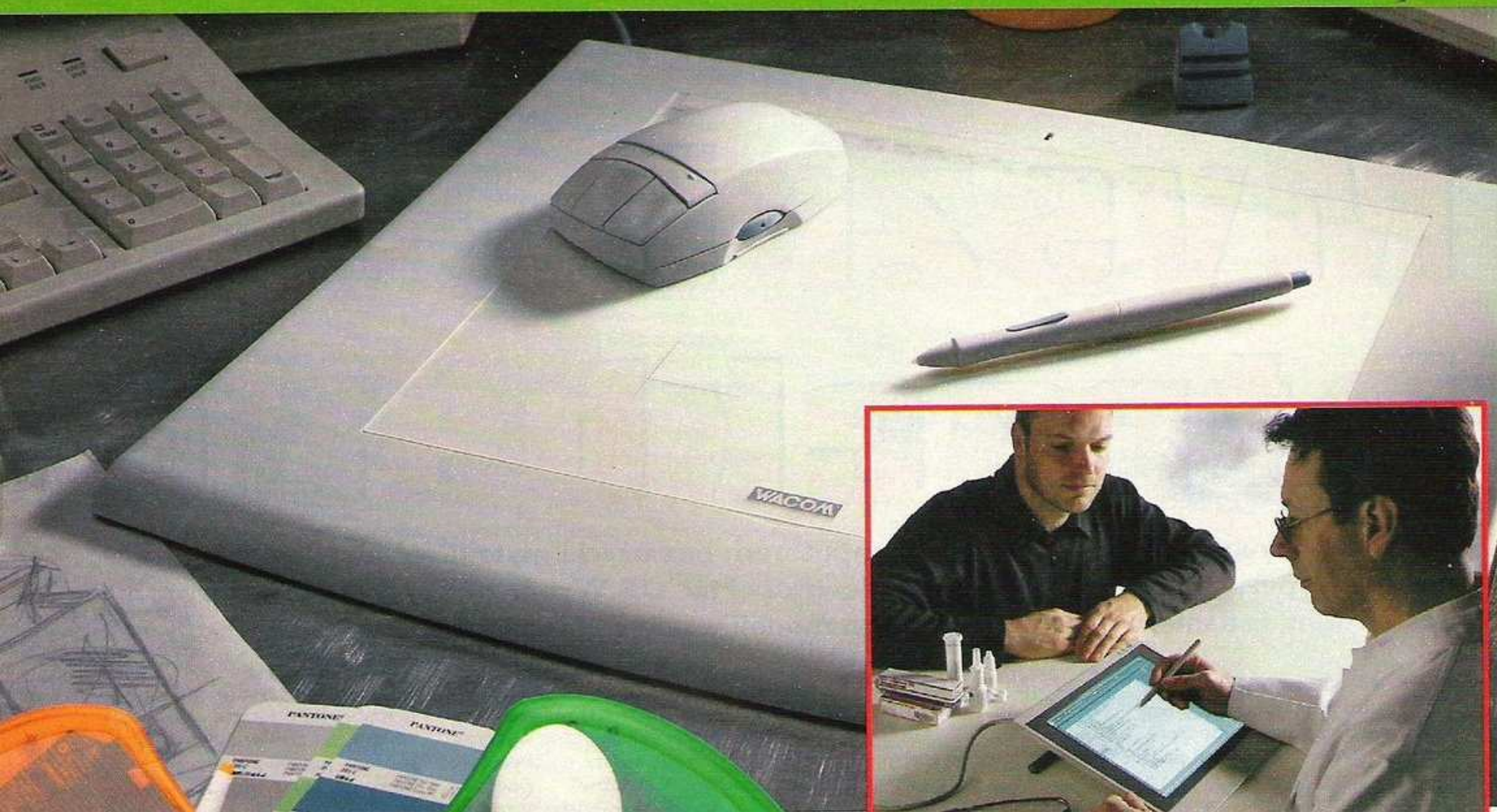
Zewnętrznie tablet przypomina skrzyżowanie przerośniętej podkładki pod mysz z tabliczką do rysowania dla dzieci. Jego środkową bądź górną część zajmuje tabliczka pokryta specjalnym tworzywem, po którym pisze i rysuje się przy pomocy specjalnego piórka zwanego inaczej rysikiem. We wnętrzu tabletu znajduje się system skrzyżowanych ze sobą cienkich przewodów tworzących specjalną siatkę. Całość daje układ elektromagnetyczny. Wykrywanie miejsca, w którym znajduje się czubek piórka opiera się na zasadzie podobnej do działania myszy optycznej, poruszającej się po specjalnej podkładce pokrytej systemem kresek, które były punktem odniesienia dla czujnika. Dotknięcie piórkiem powierzchni tabliczki powoduje wygenerowanie odpowiedniego impulsu elektrycznego i przesłanie go do komputera. Zainstalowany specjalny sterownik na podstawie parametrów impulsu obliczy współrzędne położenia kursora na ekranie monitora oraz siłę nacisku piórka na tablet. Całość pozwala bardzo precyzyjnie sterować funkcjami Windows czy rysować w programie graficznym. Tablety występują w dwóch podstawowych odmianach: z piórkiem połączonym kablem i drugiej z bezprzewodowym pisakiem. Obydwie wersje mają swoich zwolenników i przeciwników. Piórko bezprzewodowe działa na baterie, co zwiększa koszt korzystania z tabletu, a w wersji z kablem się przewód potrafi czasami skutecznie przeszkadzać w pracy. Podstawową funkcją tabliczki graficznej jest własnoręczne wprowadzanie do komputera rysunków bądź pisma. Niestety, pisanie po tablecie przypomina pisanie palcem po wodzie, nie zostaje na nim żaden ślad. Efekty naszego pisania lub rysowania widoczne są natomiast w programie, którego używamy. Praktycznie każda aplikacja graficzna (współpracują z nim zarówno te proste, takie jak Paint, i te profesjonalne np. Corel Draw) potrafi obsłużyć tablet bądź bezpośrednio, bądź jako urządzenie zastępujące mysz. Rysowanie piórkiem zupełnie nie przypomina tej samej czynności wykonywanej przy pomocy myszy. Rysik trzyma się w ręku zupełnie tak samo jak długopis czy ołówek i w bardzo podobny sposób się nim rysuje. Dlatego obrazki tworzone przy pomocy tabletu bardzo przypominają skany prawdziwych rysunków tworzonych przy pomocy kartki i ołówka. Bardzo ciekawe efekty daje łączenie czcionki komputerowej z pismem odręcznym, wprowadzanym poprzez tablet. Dzięki specjalnej nakładce na Worda możeszumieszczać swoje odręczne adnotacje we wcześniej napisanym dokumencie lub np. zakończyć list własnoręcznym podpisem i przesłać go poprzez e-mail. Dodatkowo można na dokumencie umieścić żółtą karteczkę (wygląda prawie jak prawdziwa, z daleka można się nabrać...) z dodatkową notatką wykonaną piórkiem.


Posiadacze tabletów nie muszą całkiem rozstawać się z myszką

Tablet jako mysz

Tablet pozwala na całkowite wyeliminowanie biurkowego gryzonia. Wprawdzie praca z nim wymaga pewnego przyzwyczajenia, jednak już po kilku minutach przestaje się odczuwać jej niedogodności. Praktycznie nie ma takiej funkcji (oczywiście wyłączając rolki do przewijania stron WWW, których po prostu on nie posiada), w której niemożliwe by było jego wykorzystanie. Praca z okienkami w Windows przy użyciu tabletu jest o wiele wygodniejsza, przesuwanie ikon przypomina pisanie długopisem i jest równie łatwe. Jeśli zdecydujesz się na całkowite odłączenie myszy, problemem może być dla ciebie praca z programami działającymi w DOS-ie, które po prostu nie są w stanie obsłużyć tabletu, podobnie jak np. urządzeń USB. Tablet może być także idealnym rozwiązaniem dla osób, które nie potrafią „dogadać się" ze swoją myszką i do tej pory korzystały głównie z klawiatury. Doskonale sprawdza się również w kontaktach z dziećmi, dla których jest o wiele łatwiejszy w obsłudze niż normalna mysz.


Najbardziej zaawansowane modele tabletów posiadają wbudowany ekran plazmowy, zastępujący monitor komputera. Są to jednak drogie „zabawki"



Mimo zalet tabletów, jak dotąd korzystali z nich głównie inżynierowie, projektanci oraz graficy komputerowi

Do koloru, do wyboru

Do niedawna tablety produkowało niewiele firm, gdyż poza np. studiami graficznymi i firmami projektowymi niewielu klientów było zainteresowanych zamianą myszki na elektroniczny długopis. Obecnie sytuacja uległa zmianie, również ceny tych urządzeń są niższe i bardziej przystępne. Niektórzy producenci, specjalnie z myślą o posiadaczach domowych PC, oferują swoje tablety w kilku wersjach kolorystycznych tak, aby każdy mógł kupić model pasujący kolorem do swojego komputera lub... koloru obicia na krześle.

Maniacy komputerowi mogą już chyba na zawsze zapomnieć o szarych, nieciekawych obudowach. Teraz nastała era koloru oraz opływowych kształtów!

Kłopoty z podłączeniem

Podłączenie tabletu nie powinno wiązać się z żadnymi problemami, jednak o ile z wersją USB nie powinieneś napotkać żadnych problemów, wystarczy jedynie znaleźć wolne gniazdo i umieścić w nim wtyczkę, to model korzystający ze złącza szeregowego może dostarczyć ci dodatkowych kosztów. Otóż zazwyczaj komputer posiada dwa złącza tego typu, z których jedno bardzo często zajmuje mysz. Gorzej, gdy twój pecet ma tylko jednego seriala. Jeśli twoja płyta jest dosyć nowa (ATX i nowsze AT) i posiada złącze PS/2 Mouse, możesz poprzez przejściówkę podłączyć do niej starą mysz (lub kupić nową z tym złączem...) i masz miejsce na tablet. W sytuacji ekstremalnej (np. mysz w gnieździe PS/2, a jedyny serial zajęty przez modem lub brak złącza PS/2) pozostaje ci zakup wersji USB bądź rezygnacja z myszy! Tablet potrafi ją doskonale zastąpić. Z drugim problemem mogą zetknąć się posiadacze trochę starszych komputerów, w których drugie gniazdo Com występowało w wersji 25-pinowej. Obecnie standardem staje się stosowane w myszach gniazdo 9-pinowe. Jeśli posiadasz taką płytę najprostszym rozwiązaniem będzie zakup odpowiedniej przejściówki (jej koszt nie powinien przekroczyć 10 zł).

INFO

Tablet po zainstalowaniu potrafi w pełni zastąpić zwyczajną myszkę i pracować we wszystkich programach użytkowych uruchamianych w Windows. Co ciekawe, można używać go także do grania. Nie współpracuje on wprawdzie ze wszystkimi pozycjami, jednak większość tytułów nie ma problemu z jego obsłużeniem. Rozrywkowe wykorzystanie tabletu rozpoczęliśmy od gry w DIABLO 2, które nabrało zupełnie nowego polotu. Kierowanie ruchami postaci stało się o wiele wygodniejsze. Prawdziwą rewolucją były natomiast zakupy u kowala, technika przeciągnij i upuść w połączeniu z obsługą piórkiem uczyniła je o wiele szybszymi! Kolejną grą doskonale obsługującą tablet jest SIMCITY 3000. Wybieranie poszczególnych pozycji z menu zakupów czy operowanie opcjami na ekranie budżetu jest o wiele szybsze i łatwiejsze. Jedynym problemem, pojawiającym się także podczas pracy z okienkami, jest dwukrotne kliknięcie myszą. Wykonanie go przy pomocy końcówki jest trudne, a korzystanie z specjalnego przycisku na piórku wymaga przyzwyczajenia i jest dosyć niewygodne.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: KSK Dystrybucja

Myszki i trackballe

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy TORNADO możecie wygrać MYSZ Logitech. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 28 IX 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czy nowe myszki optyczne Logitech wymagają specjalnej podkładki?



Chyba nie wyobrażasz sobie pracy z komputerem bez użycia myszki? W zasadzie jest ona niezbędna przy codziennej pracy z Windows czy Mac OS. Wybór myszy to wbrew pozorom dość trudne zadanie, a ogrom dostępnych modeli wcale go nie ułatwia

Mysz bardzo często bywa najbardziej niedocenianym elementem komputera. Przy jego zakupie zazwyczaj pada ofiarą karty graficznej czy twardego dysku, nikt nie zamierza inwestować w tak „nieistotny i mało ważny" przedmiot. Jak błędne jest to twierdzenie, przekonałeś się na pewno po kilku godzinach zabawy w ulubioną grę lub pracy z okienkową aplikacją. Niewygodna mysz owocuje bólem nadgarstków, a mała precyzja oszczędnościowego modelu doprowadza do szału każdego miłośnika DIABLO 2, próbującego „wyłuskać" wybrany przedmiot z kilku leżących na ziemi.

Z nowych typów myszek trackballe zaczerpnęły przyciskomanię. Ten model ma też rolkę!



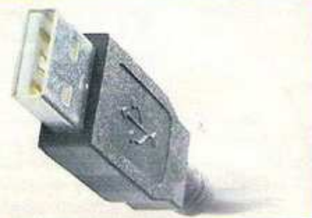
Anatomia gryzonia, czyli jak działa myszka

Standardowe myszki mechaniczne posiadają system dwóch wałków i poruszającą je kulkę. Całość opiera się na prostym mechanizmie odczytującym poprzez ruchy kulki i wałków, jak daleko przesunąłeś „gryzonia". Informacje te w postaci impulsów elektrycznych przesyłane są do komputera. Odbiera je specjalny program (czyli sterownik myszy), którego rolą jest przeliczenie podanych mu wartości na ruch kursora na ekranie. Oczywiście cała ta operacja trwa ułamki sekundy, tak że masz wrażenie natychmiastowej reakcji na swój ruch dłonią. W nowszej generacji optomechanicznych myszek zwyczajny przetwornik reagujący na ruch wałków obracanych przez kulkę zastąpiono o wiele bardziej czułymi czujnikami optycznymi działającymi na zasadzie fotokomórki. Najbardziej zawodnymi, narażonymi na ciągłe zabrudzenia – powodujące niedokładności – elementami każdej myszki były wałki i kulka. W profesjonalnych myszkach optycznych rozwiązano ten problem w sposób bardzo radykalny, pozbywając się kłopotliwych części. Zamiast nich zastosowane są specjalne czujniki optyczne odczytujące pozycję myszy na podstawie analizy „ruchów" podłoża. W starszych modelach myszek optycznych niezbędne było stosowanie specjalnych podkładek z nadrukowanym wzorem umożliwiającym poprawne działanie czujników optycznych, co było dość kłopotliwe. Jednak najnowsze modele mogą pracować na każdym rodzaju podłoża.

Odrobina historii

Mysz powstała o wiele wcześniej niż popularne komputery PC i pierwsze wersje Windows. Jej historia sięga roku 1963, kiedy to Douglas Engelbart, pracujący w Stanford Research Center, zbudował pierwszy prototyp elektronicznego gryzonia. Pierwszy, historyczny egzemplarz zasadą działania nie różnił się zbytnio od współczesnych odpowiedników. Podobnie jak one posiadał dwa wałki odpowiedzialne za odczytywanie ruchów dłoni w poziomie i w pionie oraz jeden przycisk służący do wskazywania. Pierwsza popularna mysz Microsoftu pojawiła się dopiero w 1983 roku, współpracowała z edytorem tekstu Word tej samej firmy i aby można było stać się jej posiadaczem, należało wydać szokującą dziś sumę 200 dolarów. Swoją popularność myszy zawdzięczają obniżkom cen sprzętu komputerowego oraz firmie Apple, która jako pierwsza uczyniła mysz standardowym wyposażeniem swoich komputerów – Macintosh. Mysz w połączeniu z graficznym interfejsem użytkownika zrewolucjonizowała sposób pracy z komputerem. W Polsce myszy po raz pierwszy masowo pojawiły się na początku lat dziewięćdziesiątych wraz z 16 bitowymi komputerami domowymi, takimi jak Atari ST czy Amiga 500. Podobnie jak produkty firmy Apple, posiadały one sys-

Podłączenie myszki nie jest czynnością skomplikowaną, zwłaszcza że producenci zadbali o wszelkiego rodzaju przejściówki. Dzięki nim uda ci się podłączyć myszkę do twojego PC bez względu na to, jakie złącze ma komputer.



Najnowsze modele gryzoni korzystają ze złącz USB



Jeśli w PC masz złącze PS2 i mysz USB, nic straconego – użyj takiego małego gadżetu i już!



Oczywiście są też przejściówki PS2 – COM. Jak widać, tu nie istnieje problem kabelka

temy operacyjne oparte na graficznym interfejsie użytkownika, dlatego mysz była niezbędna do ich obsługi. Co ciekawe, do czasu pojawienia się Windows 95 były to jedyne komputery standardowo obsługujące prawy przycisk myszy (np. w Amidze był on używany do wywoływania menu).

Gdzie uwiązać gryzonia?

Obecnie myszy można podłączyć do komputera przez trzy różne gniazda. Jednak zakup modelu wyposażonego w inną końcówkę, niż ta dostępna w twoim komputerze, nie jest tragedią i nie musi wiązać się z wyrzuceniem nowego nabytku. Praktycznie pomiędzy wszystkimi standardami istnieją odpowiednie przelotki, jednak ich zakup wiąże się z dodatkowym wydatkiem, dlatego najlepiej jest dokładnie sprawdzić, w jaką wtyczkę jest wyposażona kupowana przez ciebie mysz. Podstawowym i do niedawna jedynym gniazdem służącym komputerowi do komunikacji z „gryzoniem" był port szeregowy. Jego zaletą jest uniwersalność, ten sam model myszki pasuje praktycznie do wszystkich PC, zarówno tych z procesorem 286, jak i do najnowszych Pentium III. Po prostu każda płyta główna musi posiadać przynajmniej jeden port szeregowy. Problemy pojawiają się, jeśli port jest tylko jeden, a trzeba do niego podłączyć modem lub kabel umożliwiający sterowanie jakimś urządzeniem zewnętrznym (np. UPS-em). Aby uniknąć dylematów: modem albo mysz, firma IBM rozpoczęła w swoich komputerach montaż gniazd PS2 przeznaczonych tylko i wyłącznie dla myszy, która nie musi już zajmować żadnego portu Com. Obecnie „myszowe" złącze PS2 jest standardowym wyposażeniem wszystkich PC z płytami w standardzie ATX. Nowe myszy pojawiły się również wraz z technologią USB (Uniwersal Serial Bus – Uniwersalne Złącze Szeregowe). Myszy pracujące w tym standardzie można podłączać przy pracującym komputerze (podobnie jak wszystkie urządzenia USB), są także o wiele czulsze niż ich „zwyczajne" odpowiedniki. Posiadacze specjalnych monitorów lub klawiatur USB wyposażonych w rozdzielacze unikną plątaniny kabli, myszki USB można podłączyć bezpośrednio do tych urządzeń. Popularność USB zwiększa także uniwersalność gryzoni, te same myszki mogą być używane zarówno przez posiadaczy PC, jak i Maców.

Nie tylko myszy

Do przesuwania kursora po ekranie można używać wielu różnych urządzeń zastępujących mysz. Użytkownicy laptopów korzystają z trackballi, czyli urządzeń będących „myszami stojącymi na głowie". Korzystając z nich, przesuwasz nie całe urządzenie, lecz jego jedyny ruchomy element, kulkę umieszczoną w centralnym punkcie. Pozostałe zasady działania pozostają niezmienione względem normalnych gryzoni. W nowszych note-bookach stosuje się ekrany dotykowe, eliminujące potrzebę posiadania myszy – zastępuje je własny palec lub bardziej precyzyjne piórko. W wielu konstrukcjach spotyka się jeszcze jedno rozwiązanie – touchpad będąc czymś pośrednim pomiędzy trackballem, a ekranem dotykowym. W miejscu kulki zamontowany jest specjalny czujnik dotykowy reagujący na ruchy twoich palców. Urządzenie to ma jednak jedną poważną wadę, szybko ulega zabrudzeniu, szczególnie w warunkach „polowych". Dla osób niepełnosprawnych, które nie mogą korzystać z normalnych myszy czy trackballi, konstruuje się specjalne joysticki, które można obsługiwać przy pomocy nóg lub ust. W sprzedaży dostępne są specjalne urządzenia umożliwiające sterowanie kursorem poprzez ruch głowy, podobnie jak w hełmach Virtual Reality.



Zamiast myszki – trackball. Coś dla lubiących kuliste kształty i toczenie...

Czy wiesz, co mysz ma w środku? Przezroczysta obudowa rozwiąże tę zagadkę





Wymienne obudowy w telefonach komórkowych są znane od dawna. Czemu więc myszka nie mogłaby zmienić skóry?

Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: materiały firmy Tornado

... dwa adaptery załadowane piosenkami i dźwiękami. Pod twoimi palcami 16 sampli gotowych do gry. Za chwilę z głośników wydobędzie się muzyka, która powali ludzi. Jesteś DJ-em. Jesteś panem imprezy

playR deluxe

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać playR! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 28 IX 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Do czego służy program playR?



A tu mikser audio i telewizor... No, do dzieła – MTV czeka!

Jest taka jedna firma, która zmieni twój komputer w imprezowe centrum dowodzenia. To Magix. Już kolejny raz udowadnia, że termin "grać na komputerze" może mieć również inne znaczenie. Tym razem za sprawą programu PlayR DeLuxe. Mówiąc najogólniej jest to hmmm... odtwarzacz multimedialny??? Nie, to coś więcej. PlayR faktycznie zastępuje gramofon, mikser, urządzenie efektowe i parę innych drogich zabawek. Wszystko to ubrane w (jakże by inaczej) srebrne szaty. To chyba znak firmowy produktów spod znaku Magix.

PlayR działa w dwóch trybach – jako rozbudowany odtwarzacz i bardziej „didżejska" wersja – Remix. Pierwszy z nich obsługuje większość popularnych formatów audio (wav, mp2, mp3, CD-audio, wma) oraz wideo. Dokładnie tak, nie dość, że możesz dowolnie bawić się dźwiękiem, to jeszcze smaczku dodaje możliwość urozmaicenia twojego miksu obrazem. Możesz zrobić prawdziwy teledysk!

Ale zanim to nastąpi, warto ułożyć playlistę, czyli co i w jakiej kolejności będzie odtwarzane. Jest to bardzo przydatne podczas grania na żywo – nie tracisz czasu na szukanie i wybieranie utworów, ustalanie tempa itp. Gotowa playlista to podstawa do przejścia do drugiego modułu – Remix. Zgubić się w nim łatwo, całe szczęście, wszystkie funkcje bardzo dobrze opisane są w instrukcji.... napisanej niestety po angielsku. To dość dziwne, że tak przebojowa firma nie dba o swoich klientów, ale nic – chyba każdy zna choć trochę angielski. No dobrze – co my tu mamy? Sporo. Dwa odtwarzacze z funkcjami profesjonalnych urządzeń dyskotekowych, szesnaście miejsc na dźwięki (efekty specjalne, pętle rytmiczne itp.), 19-kanałowy mikser audio, efekty audio (pogłos, echo, przesterowa nie i inne).

Zanim wszystko opanujesz, minie troszkę czasu, ale warto go poświęcić, bo efekty mogą być niesamowite. **Remix pozwala na przygotowanie do najmniejszego szczegółu setu (czyli twojego miksu) dowolnej długości. Możesz nie tylko operować plikami audio, ale także muzyką z płyt CD.** Remix sam wyliczy tempo utworów, dopasuje do siebie tempa poszczególnych piosenek, zsynchronizuje je z próbkami wav umieszczonymi na obydwu "talerzach"... Szkoda tylko, że playR nie obsługuje kart dźwiękowych czterokanałowych (jak np. nowe SoundBlastery) – można byłoby bez puszczania na główne wyjście podsłuchać, co gra w drugim odtwarzaczu. No, ale na osłodę dostajesz płytę z ponad tysiącem dźwięków specjalnych, wokali (głównie hip-hopowych) i pętli rytmicznych oraz edytor dźwięku znany choćby z programu MP3 Maker. Chyba każdy będzie usatysfakcjonowany.

PlayR to program w pełni zasługujący na miano muzycznego centrum dowodzenia. Chyba żadna inna firma nie pokusiła się o tak doskonale opracowany i wszechstronny produkt. Jeśli chcesz posmakować, jak to jest być didżejem – PlayR to jest to! Aha – uważaj – on naprawdę wciąga.

PC	PSX	N64	DC	A

PlayR DeLuxe

cena 119 zł

CODA

Program dla każdego, kto chce zostać komputerowym didżejem i chce poświęcić pare nocy na opanowanie playR-a

6-



Remixer. Piękny, nieprawdaż? A że wygląda na skomplikowany – tym się akurat nie przejmuj – trochę ćwiczeń i będziesz wirtuozem wirtualnych gramofonów

Tekst: ADQ



SMS prosto z Sieci

W Internecie znajdziesz wiele stron, z których można wysyłać wiadomości SMS. Jednak dużo przyjemniej jest skorzystać z jednego z wielu darmowych programów przeznaczonych tylko i wyłącznie do tego celu



Ten program może wysyłać kilka wiadomości naraz, a do tego posiada prostą książkę adresową

INET SMS

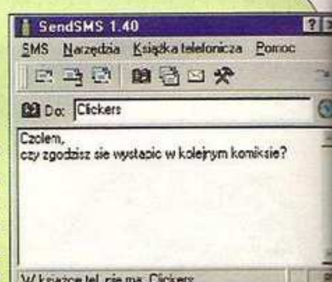
Wielkość: 534 kB *http://aptus.pl*

Ten prosty program pozwoli ci wysłać wiadomość tekstową do abonentów wszystkich polskich sieci komórkowych. Instaluje się dość szybko i, podobnie jak wiele innych programów, wymaga uprzedniej konfiguracji (współpraca z proxy). Posiada ładną, błękitną szatę graficzną i nie jest skomplikowany w obsłudze. Umożliwia wysyłanie kilku wiadomości jednocześnie, zawiera także prostą książkę adresową. Po uruchomieniu dostępny jest przez cały czas – podobnie jak Gadu-Gadu korzysta z tray'a – ikonka programu pojawia się tuż obok zegarka na pasku zadaniowym Windows.

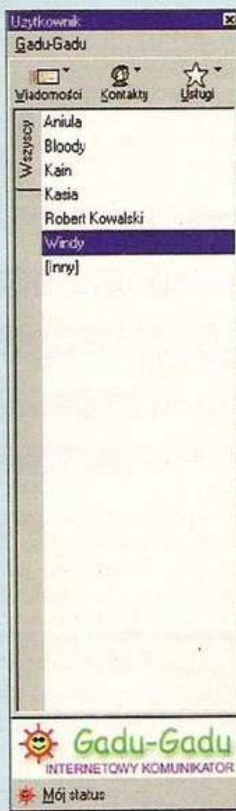
SEND SMS

Wielkość: 221 kB *http://www.sendsms.prv.pl/*

Send SMS umożliwia wysłanie SMS-ów do komórek wszystkich polskich operatorów, a także tych z Niemiec, Austrii, Anglii, Francji, Hiszpanii, Włoch i Ukrainy. Posiada ładną szatę graficzną i sporo opcji. Obok dość rozbudowanej książki adresowej, na uwagę zasługuje możliwość wysyłania maili i sprawdzania poczty. Cechą charakterystyczną Send SMS jest archiwum wysłanych wiadomości oraz możliwość przesłania ich na określoną godzinę. Program zawiera też obszerny plik pomocy i opcję pozwalającą zrzucić jego ikonę w okolicę zegara na pasku zadań.



Możesz wysyłać maile, sprawdzać skrzynkę pocztową i archiwum wysłanych wiadomości

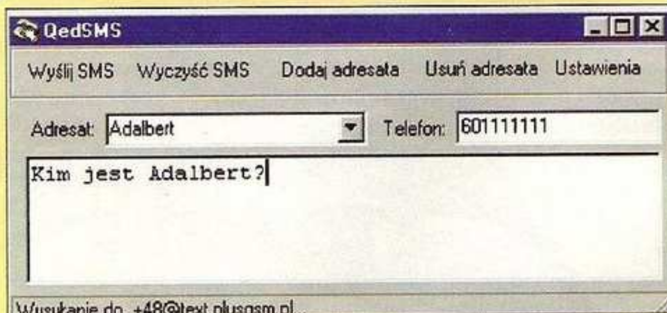


GADU-GADU

Wielkość: 387 kB
http://www.smsexpress.pl/

Gadu-Gadu stanowi kompilację popularnego programu SMS Express oraz Instant Messengera, podobnego do ICQ. Korzystając z niego, możesz porozmawiać z innymi jego użytkownikami buszującymi właśnie po Sieci, a także wysłać wiadomość na komórkę. Instalacja programu jest dość skomplikowana (rejestruje on każdego użytkownika i nadaje mu numer identyfikacyjny), jednak obsługa – bardzo prosta. Wiadomości można przygotowywać offline, nic też nie stoi na przeszkodzie, by wysłać jedną z nich do kilku osób naraz. Ponadto książka adresowa umożliwia podział adresatów na grupy, a wbudowany przypominacz podpowiada, kiedy wysłać koleżance życzenia urodzinowe.

Chcesz pogadać z kimś w Sieci lub wysłać SMS-a na komórkę – wybrałeś właściwy program



Ten program jest banalnie prosty w obsłudze, niestety możesz przy jego pomocy wysyłać SMS-y tylko do użytkowników telefonów Plus GSM

QED SMS

Wielkość: 148 kB
http://www.luke.eu.org/

QED SMS to bardzo prosty program do wysyłania SMS-ów. Niestety, nie korzysta on z bramek WWW operatorów telefonicznych, a z oferowanej przez Plus GSM opcji wysyłania wiadomości e-mailem. Z tego powodu obsługuje telefony tylko tej firmy. Jego szata graficzna jest maksymalnie uproszczona, brakuje jej jakichkolwiek elementów graficznych. Obsługa QED SMS nie należy do najbardziej przemyślanych. Razi zwłaszcza sposób uzupełniania książki adresowej. Być może kolejne wersje usuną te niedogodności, jednak w tej chwili program nie jest godny polecenia.

MENADŻER SMS 2000

Wielkość: 2 MB *http://www.worldsms.prv.pl/*

Najbardziej rozbudowany program spośród opisywanych na tych stronach. Umożliwia wysyłanie wiadomości do większości telefonów GSM, także poza granicami Polski, oraz na pagery. Podobnie jak w przypadku Visual SMS, wielkość jego ikon oraz szata graficzna przywodzą na myśl popularne programy pocztowe Microsoftu. Oprócz standardowego zestawu opcji, Menadżer SMS 2000 umożliwia eksportowanie wiadomości do pliku, konfigurację własnych bramek SMS i wysyłanie jednej wiadomości do kilku osób na raz. Do najpoważniejszych wad programu zaliczyć trzeba bannery reklamowe wyświetlające się w koło Macieju w jego prawym dolnym rogu.



Możesz wysyłać SMS-y do znajomych mieszkających w Polsce i za granicą. Obok licznych zalet Menadżer SMS 2000 ma też niestety wady. Drażnią zwłaszcza migające non stop reklamy

SMS EXPLORER

Wielkość: 834 kB *http://www.poplawski.leszno.net/*

To jeden z najprostszych programów do SMS-ów, jakie znaleźć można w Sieci. Jego podstawową wadą jest to, że umożliwia wysłanie wiadomości tylko i wyłącznie do abonentów Plus GSM. Z drugiej jednak strony SMS Explorer posiada ładną szatę graficzną opartą na systemie dużych ikon i licznych podpowiedzi. Dzięki temu skorzystać z niego może nawet laik. Autor wyposażył program w licznik wklepanych znaków, książkę adresową i listę wysłanych wiadomości, którą na szczęście można usunąć. Nie zabrakło też zestawienia popularnych bramek SMS. Niestety, nie można ich modyfikować ani połączyć się z nimi bezpośrednio z programu.

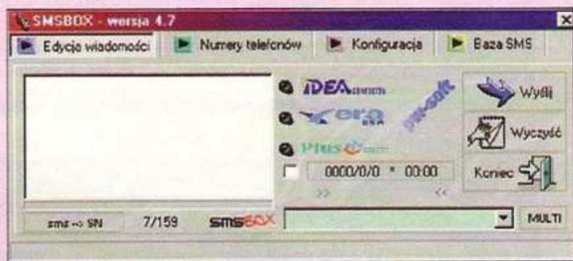


Jeden z najprostszych programów tego typu w Sieci. Niestety możesz z niego wysyłać SMS-y tylko do posiadaczy telefonów Plus GSM

SMS BOX

Wielkość: 484 kB
http://mailbox.tuniv.szczecin.pl/smsbox/

Ten dość ładnie wyglądający program umożliwia wysyłanie wiadomości do abonentów wszystkich polskich operatorów telefonii komórkowej. Posiada prostą książkę telefoniczną i archiwum wysłanych wiadomości. Ponadto umożliwia przygotowywanie SMS-ów w trybie offline. Po uruchomieniu minimalizuje się, wyświetlając swą ikonę tuż obok zegarka w pasku zadań. Wadą tego programu jest niezbyt intuicyjny interface. Przeciętny użytkownik musi spędzić przy SMS Box kilkanaście minut, by móc poruszać się w nim bez zastanawiania się.



Z tego programu możesz wysyłać wiadomości do wszystkich polskich operatorów telefonii komórkowej

INFO

CZY TO SIĘ OPŁACA?

Wysłanie jednego SMS z telefonu komórkowego kosztuje kilkadziesiąt groszy. Tymczasem trzy minuty (lub po godzinach szczytu sześć) spędzone w Sieci to wydatek 35 groszy. Przez ten czas można wysłać o wiele więcej wiadomości. Nie bez znaczenia jest też fakt, że wpisywanie treści wiadomości z klawiatury PC jest znacznie wygodniejsze.

NIE TYLKO ZALETY

Programy wysyłające SMS za pośrednictwem Sieci korzystają z ogólnodostępnych bramek SMS, zarówno tych polskich operatorów, jak i zagranicznych. Czasami zdarza się, że któraś z bramek zostaje zablokowana, a wtedy, jeśli program nie zna innych, nic już nie wyślesz...

VISUAL SMS

Wielkość: 472 kB *http://www.spruce.pl/visualsms.html*

Dzieło firmy Spruce Technologies jest jednym z lepszych programów do wysyłania SMS-ów. Przyczyną takiego stanu rzeczy jest naprawdę intuicyjna obsługa. Olbrzymie ikony, wygodna książka adresowa, możliwość przygotowania wiadomości w trybie offline i sprawdzania konta e-mail są opcjami, które przydają się zawsze. Ciekawostką jest natomiast miniskrypt powiadamiający o nadejściu nowej poczty przy pomocy SMS-a. Warto też zauważyć, że szata graficzna Visual SMS przypomina produkty Microsoftu, dzięki czemu użytkownik czuje się jak u siebie w domu.



Bardzo dobry i łatwy w obsłudze program. Spojrzysz i od razu wiesz, o co chodzi. A do tego zaopatrzony w miniskrypt informujący o nadejściu nowej poczty

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Igrzyska

Proszę państwa, sięgamy po złoto! Sięgamy po złoto??! O tym, czy rzeczywiście tak się stanie, przekonasz się, przeglądając strony letnich igrzysk olimpijskich w Sydney!

SYDNEY 2000.PL
www.sydney2000.pl

Prowadzeniem oficjalnego serwisu igrzysk olimpijskich zajmuje się w Polsce portal Yoyo. Trzeba przyznać, że wychodzi mu to bardzo dobrze. Strony są przejrzyste i bogate w informacje, wczytują się momentalnie. W czasie trwania imprezy są aktualizowane na żywo, co da im niewątpliwą przewagę nad wychodzącymi tylko raz dziennie gazetami. Nie zabraknie też dokładnych wyników wszystkich imprez, codziennego felietonu dla osób znużonych cyferkami oraz konkursów i mini-gier. Zaletą serwisu już dziś jest encyklopedia stanowiąca imponujące kompendium wiedzy o blisko 5000 olimpijczyków. Niestety, gdy ją przeglądaliśmy, nie działała wyszukiwarka, a błędów ortograficznych było od groma (szczególnie ubawił nas niejaki „Kszysztof"!). Polakom występującym na stadionach Sydney poświęcono oddzielny, obszerny dział. Sukcesy naszej ekipy sprzed czterech lat gwarantują, że i w tym roku w Australii zabrzmi Mazurek Dąbrowskiego, a biało-czerwona flaga załopocze na maszcie.

OFFICIAL SYDNEY 2000
www.olympics.com/eng

Oficjalna strona igrzysk olimpijskich w Sydney stoi przed nie lada wyzwaniem – musi połączyć ze sobą część informacyjną (wyniki poszczególnych imprez, sylwetki zawodników, statystyki, zdjęcia, filmy z finałów itp.) i komercyjną (sprzedaż biletów przez Internet i obsługa wybierających się do Australii turystów). Dlatego też na tej witrynie znajdziesz ceny pokoi hotelowych, rozkład jazdy darmowych autobusów olimpijskich, informacje o restauracjach w Sydney oraz zdjęcia ze stadionów wraz z opisami sektorów, na które je podzielono. Całość uzupełnia podserwis poświęcony zapowiedzianej na październik paraolimpiadzie – igrzyskom dla osób niepełnosprawnych. Zaletą oficjalnej strony Sydney 2000 jest jej szybkość – serwis działa bardzo sprawnie – oraz ciekawa szata graficzna. Nieco gorzej jest z przejrzystością prezentowanych informacji. Dotarcie do poszukiwanych danych jest skomplikowane, jednak po rozpoczęciu imprezy z pewnościąulegnie to zmianie.

SYDNEY 2000.COM
www.sydney2000.com

Jedna z największych nieoficjalnych stron poświęconych zbliżającej się olimpiadzie. Dostępna w kilku wersjach językowych: angielskiej, niemieckiej, rosyjskiej, japońskiej – niestety polskiej brak. Ten prowadzony przez Australijczyków serwis imponuje profesjonalizmem i wysoką techniką. Posiadacze szybkiego łącza z Internetem znajdą tu takie cudeńka jak wirtualne kamery zainstalowane na większości stadionów oraz w najbardziej malowniczych częściach kontynentu (kamerami można sterować!) czy interaktywną mapę Sydney. Dodatkową atrakcją są obszerne opisy najważniejszych wydarzeń minionych olimpiad, zestawienia rekordów z najważniejszych dyscyplin sportowych oraz informacje o krajach biorących udział w tegorocznych igrzyskach. Oczywiście nie zabraknie tu najświeższych wyników, setek zdjęć i reportaży, analiz porównawczych i statystyk. Bez tego nie obejdzie się żaden serwis! Niestety, całość działa bardzo wolno.

w Internecie

TiPSY

Dla lubiących dyskusje
Jeśli chcesz pobawić się w komentatora bądź wziąć udział w dyskusji poświęconej wynikom najlepszych polskich lekkoatletów i nie tylko, zapisz się do grupy dyskusyjnej *pl.rec.sport*. Jeśli nie lubisz Usenetu, skorzystaj z grupy mailowej. Informacje o niej uzyskasz na stronie *www.sport-l.prv.pl.*



NBC OLYMPICS
www.nbcolympics.com

Olimpiada w Sydney gości również na podstronach znanych portali informacyjnych z całego świata. Serwis przygotowany przez NBC z pewnością należy do najlepszych. Oprócz przyzwoitej szaty graficznej zachwyca skutecznością – najnowsze wiadomości pokazują się na nim dosłownie po paru chwilach. Oprócz biogramów najlepszych sportowców (głównie amerykańskich, niestety), najświeższych rezultatów i zapowiedzi poszczególnych finałów, na stronie tej znajdziesz komentarze zatrudnionych przez NBC fachowców oraz porządne forum dyskusyjne. Prowadzący stronę zadbali również o multimedia. Z serwisu ściągnąć można krótkie filmy z najciekawszych eliminacji oraz pliki dźwiękowe zawierające wypowiedzi sportowców. Do tego dochodzą obszerne zapisy wywiadów, jakie ludzie ci udzielili dla radia i telewizji (dział Athlete's Voice). Niestety, strony NBC nie robią najlepszego wrażenia – są mdłe i nijakie. Serwis olimpijski konkurencyjnego CBS znajdziesz na stronie: olympics.sportsline.com

CNN OLYMPICS
sportsillustrated.cnn.com/olympics/

CNN to jedna z najbardziej znanych stacji telewizyjnych na świecie. Na jej stronach internetowych znajduje się serwis magazynu Sports Illustrated, a w nim z kolei – obszerna witryna o olimpiadzie w Sydney. Znajdziesz na niej szereg atrakcyjnych klipów filmowych, ankiety, felietony i analizy porównawcze, a także najświeższe wiadomości dotyczące sportowców biorących udział w igrzyskach. Niestety, strona nie wyróżnia się spośród jej podobnych. Z niecodziennych atrakcji zawiera jedynie krótki przewodnik po Australii oraz internetowy sklep z artykułami sportowymi i pamiątkami. Razi też fakt skierowania większości ankiet, felietonów i opinii fachowców bezpośrednio do mieszkańców USA. Polski internauta poczuje się na tej stronie obco – o rodzimych sportowcach nie wspomniano tu ani słowem, a nazwisk drugorzędnych amerykańskich olimpijczyków pełno jest w całym serwisie. Szkoda, bo strona ładuje się dość szybko, a zdjęcia, którymi opatrzono artykuły, są bardzo ładne.

Worldwide Olympic Partner SAMSUNG Presents

CNN Sports Illustrated cnnsi.com SYDNEY 2000 SEPT. 15 TO OCT. 1

Time will tell

If history repeats itself, then a young French boy may serve as a last-minute replacement coxswain in the 2000 Olympic Games. That's what happened 100 years ago at the Olympics in Paris. CNNSI.com's Olympic Timeline focuses on the biggest stars, like America's Jesse Owens, and most intriguing stories throughout 100 years of Summer Games.

OLYMPIC COUNTDOWN

TOP SPOT

TOP STORIES



INFO

Historia Igrzysk
Idea igrzysk zrodziła się w starożytnej Grecji, gdzie wysportowani młodzieńcy ścigali się na krótkich i długich dystansach ku chwale Zeusa i radości tłumu. Trenowano m.in. zapasy, skoki w dal, wyścigi rydwanów i miotanie oszczepem oraz dyskiem. Zawodnicy występowali nago – jedynie zwycięzców odziewano w laurowe wieńce. Pierwsze nowożytne Igrzyska odbyły się w 1896 roku w Atenach. Stanowiły zwieńczenie starań, a przede wszystkim marzeń barona Pierra de Coubertin – twórcy idei nowożytnego olimpizmu. Z przyczyn formalnych nie wzięły w nich udziału kobiety. Po raz pierwszy przedstawicielki płci pięknej wyszły na olimpijską arenę równo sto lat temu w stolicy europejskiej emancypacji – Paryżu.

Tekst: Michał „Joel 2000" Zacharzewski

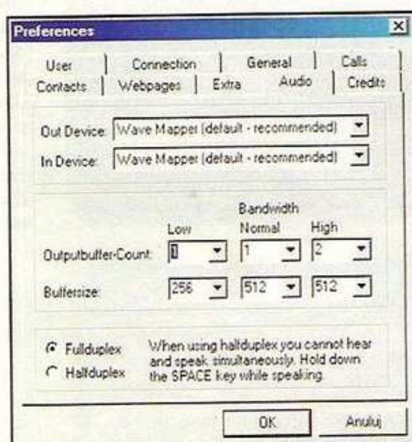
INTERNETOWE POGADUCHY

Reklamy TP S.A. przekonują, że to ludzka rzecz pogadać. Jednak cennik naszego operatora telefonii stacjonarnej może zniechęcić nawet największego gadułę. Sytuacji nie ratują operatorzy telefonii komórkowej, którzy żądają jeszcze większych opłat. Dla osób wykonujących dużo międzynarodowych rozmów wybawieniem może być połączenie głosowe poprzez Internet

Obecnie różnego rodzaju rozmowy internetowe z wykorzystaniem IRC czy ICQ są, obok e-maili i stron WWW, najpopularniejszymi zastosowaniami komputera. Jednak konwersacja przy pomocy klawiatury jest stosunkowo powolna i niewygodna, dlatego praktycznie nie może być mowy o zastąpieniu przez nią zwyczajnych połączeń telefonicznych. Każdy z nas, poszukując kontaktu ze znajomym, najpierw chwyta za telefon, dopiero później poszukuje alternatyw typu poczta elektroniczna. I o ile w przypadku połączeń lokalnych zazwyczaj jest to także rozwiązanie najtańsze, to zapłacenie rachunków za kilka rozmów z osobą w Stanach Zjednoczonych nie należy do największych przyjemności. Na szczęście, istnieje sposób umożliwiający prowadzenie rozmów międzynarodowych za kwotę niewiele przekraczającą cenę lokalnego połączenia telefonicznego. Umożliwia to komputer wyposażony w modem i połączenie z Internetem (np. poprzez numer dostępowy TP S.A. lub Internetii).

Komputerowe dzwonienie

Modem, ponieważ korzysta ze zwyczajnych linii telekomunikacyjnych, posiada wszystkie elementy w pełni funkcjonalnego telefonu, konstruktorzy pozbawili go jedynie słuchawki i elementów odpowiedzialnych za przekazywanie głosu, nie widząc dla nich żadnego logicznego zastosowania. Praktyka pokazała jednak, że modem można wykorzystać jako telefon, pozostawiając pobieranie i odtwarzanie dźwięku karcie muzycznej. Niestety, wygoda połączenia zależy od parametrów karty. Nie wszystkie modele (szczególnie te starsze) potrafią jednocześnie pobierać i odtwarzać dźwięki. W przypadku prostszych kart możesz być skazany na rozmawianie w systemie ja mówię – ty słuchasz, ty mówisz – ja słucham, co skutecznie odbiera całą przyjemność płynącą z rozmowy. Jakość rozmowy zależy także w ogromnym stopniu od szybkości połączenia z Internetem. Aby uzyskać dobrą jakość połączenia, musisz osiągnąć transfer minimum 6,3 KB/s. Posiadacze stałych łącz nie będą mieli problemu z uzyskaniem takiego transferu, jednak dla osób używających modemów i korzystających z obleganego numeru dostępowego TPSA może to być granica nie do przekroczenia. Wprawdzie poniżej tej wartości połączenie jest możliwe, lecz wiąże się to ze znaczną stratą jego jakości. Do połączenia potrzebny jest jeszcze jakiś program symulujący aparat, może to być np. Telefon będący standardową częścią każdego Windows. Rozmawianie przy użyciu takiego połączenia praktycznie nie różni się od normalnej rozmowy telefonicznej, także pod względem kosztów, po prostu komputer i modem zastępują ci telefon.



Przed pierwszą rozmową warto sprawdzić ustawienia dotyczące przesyłanych dźwięków





Musisz znać adres e-mail lub numer IP odbiorcy

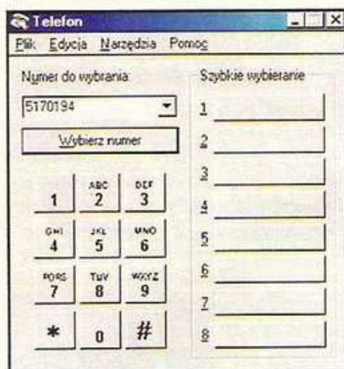
A gdyby tak przez Internet?

Przesyłanie mowy Internetem jest bardzo tanie, w zasadzie kosztuje tyle samo, co połączenie lokalne lub, w przypadku posiadaczy stałego łącza, koszt miesięcznego abonamentu. Jednak aby móc wykorzystać Internet do prowadzenia rozmów tele-



Buddy Phone nie zajmuje na pulpicie wiele miejsca

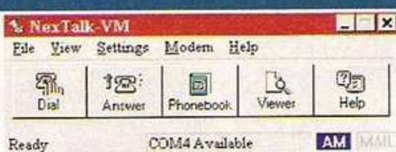




Telefon z Windows zamieni twój modem w zwyczajny... telefon

fonicznych, konieczne jest posiadanie specjalnego oprogramowania, co przeważnie wiąże się z dodatkowymi kosztami. Najpopularniejszym programem tego typu jest (dostępny również w Polsce poprzez firmę Internet Idea) **Net2Phone**. Aby móc z niego korzystać, trzeba wykupić specjalne telekonto, działające na zasadzie pre-paid, czyli przedpłaty, podobnie jak w systemach Tak Tak czy Pop. Jedynie w ten sposób będziesz mógł otrzymać kod i specjalny PIN pozwalajacy uruchomić program Telefon. Wykupienie najtańszego telekonta kosztuje równowartość 25 dolarów, ale umożliwia rozmawianie przez 250 minut z osobą znajdującą się np. po drugiej stronie globu. Co najważniejsze, do tego typu konwersacji twój rozmówca nie musi posiadać komputera. Net2Phone umożliwia bezproblemowe połączenia zarówno pomiędzy dwoma komputerami, jak i pomiędzy komputerem, a zwyczajnym aparatem telefonicznym. Mimo że połączenie jest dokonywane poprzez tanie łącze internetowe, jego koszt nie jest stały. Wiąże się to z tym, że ostatnią część drogi, jaką musi przebyć sygnał, pokonuje on już w postaci analogowej w zwyczajnych liniach telefonicznych. Dlatego też do całkowitego kosztu połączenia trzeba doliczyć opłatę za przesłanie sygnału od najbliższej bramki Internet-Sieć analogowa do telefonu osoby, z którą rozmawiasz.

Najciekawiej prezentuje się możliwość całkowitego wyeliminowania opłat za rozmowy, niestety w takim wypadku połączenie możliwe jest jedynie pomiędzy dwoma komputerami. Dlatego aby pogadać z kumplem np. w Australii, będziesz musiał się z nim umówić na konkretny termin. Połączenie takie jest realizowane poprzez modem zmieniający głos na pakiety danych, które następnie przesyła poprzez Internet w taki sam sposób, jak np. pliki tekstowe. Jednym z najpopularniejszych programów do darmowych połączeń jest **Buddy Phone (www.buddyphone.com)**, korzystanie z niego jest całkowicie bezpłatne, jednak w trakcie rozmowy na ekranie pojawiają się bannery raklamowe. Podobnym programem jest **ReallyEasy Interactor (www.reallyeasy.com)**. Pomijając niedogodności związane z pojawiającymi się bannerami, jest to najtańsza metoda prowadzenia rozmów telefonicznych.



Oprogramowanie niektórych modemów także umożliwia prowadzenie rozmów



Komputer telefoniczny

Rozmowy telefoniczne przeprowadzane przy pomocy komputera znacznie różnią się od tych zwyczajnych, wykonywanych przy użyciu normalnego telefonu. Wynika to przede wszystkim z tego, że komputer nie jest wyposażony w słuchawkę. Jej rolę musi pełnić karta dźwiękowa, a konkretnie podłączone do niej głośniki i mikrofon. Przy wykorzystaniu standardowego zestawu rozmowy są bardzo niewygodne, stosunkowo niewyraźny dźwięk „ginie" w głośnikach (szczególnie w tych gorszej jakości), zmuszając do przyjmowania dziwnych pozycji. Bardzo często trzeba siedzieć z mikrofonem w ręku i z uchem przystawionym do kolumny, aby można było być słyszalnym i rozumieć, co mówi nasz rozmówca. Dla osób zamierzających prowadzić dłuższe pogawędki najlepszym rozwiązaniem będzie zakup słuchawek połączonych z mikrofonem, podobnych do tych używanych przez telefonistki. Osoby preferujące normalne aparaty mogą zakupić specjalną kartę, która umożliwi ich wykorzystanie. Dzięki temu nie trzeba będzie wykorzystywać do tego zadania karty dźwiękowej.

Rozmowy w Polsce

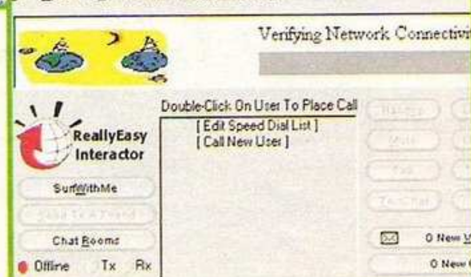
Dla przeciętnego Polaka połączenie głosowe poprzez Internet byłoby o wiele tańszą alternatywą wobec zabójczych stawek TPSA, głównie w ruchu międzynarodowym. Byłoby, gdyby nie jeden drobny szczegół – polskie prawo, które daje Telekomunikacji monopol na międzynarodowe połączenia wychodzące z naszego kraju. Próbę wykorzystania Internetu do przesyłania danych przy połączeniu międzynarodowym jakiś czas temu podjęła Era GSM, oferując swoim klientom tańsze rozmowy. Niestety, usługa ta musiała zostać zawieszona na skutek interwencji Ministerstwa Łączności, broniącego monopolistycznych interesów TPSA. Obecnie Era oferuje ją ponownie, lecz w nieco innej postaci jako część usługi przesyłania faksów i danych nie objętych ustawą zabezpieczającą naszego operatora przed konkurencją. Jest to korzystna oferta dla osób często przeprowadzających rozmowy międzynarodowe, wykupienie jej może zmniejszyć wielkość rachunków nawet o 50 procent w porównaniu z cennikami TP S.A.



Na stronie Really Easy znajdziesz wielu użytkowników. Dzięki kategoriom łatwiej odszukasz osoby o podobnych zainteresowaniach



Liczne skóry sprawiają, że wygląd Buddy Phone można dostosować do najdziwniejszych nawet gustów



Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: archiwum foto wydawnictwa

Encyklopedie internetowe

Piszesz wypracowanie. Nagle palce zatrzymują się nad klawiaturą... Hmm, to w którym roku urodził się ten Chopin? Nie namyślasz się jednak długo! I nie ściągasz z szafy grubaśnych tomów encyklopedii – wystarczy ci Internet!

Encyklopedia jest dziełem pisanym, zawierającym informacje z określonych dziedzin wiedzy. Zawarte w niej wiadomości zostały ułożone w zbiór alfabetycznie posegregowanych haseł, dość często tekst ilustrowany jest wykresami, mapami, zdjęciami czy rycinami. Dzięki temu przeglądanie encyklopedii jest przyjemne, a znalezienie w niej konkretnych danych nie sprawia trudności.

Jednak w dawnych czasach encyklopedie nie istniały. Ludzie nie posiadali tak rozległej wiedzy, jaką mają dziś, ponadto książki były nieziemsko drogie. W średniowieczu za jeden ręcznie pisany tom można było otrzymać kilka wsi! Dopiero po wynalezieniu – przez niemieckiego złotnika Johannesa Gutenberga – druku, ich ceny zaczęły spadać. Ponieważ towarzyszył temu rozwój intelektualny społeczeństwa (głównie jego możniejszych warstw) oraz postęp w niemal wszystkich dziedzinach wiedzy, dość szybko zaistniała potrzeba usystematyzowania podstawowych informacji niezbędnych do życia każdemu wykształconemu człowiekowi.

Pierwsze nowożytne encyklopedie ukazały się we Francji w XVIII wieku. Najsłynniejsza z nich, Wielka Encyklopedia Francuska, powstawała przez ponad 30 lat. Diderot (pisarz, teoretyk sztuki), Voltaire (pisarz, filozof i historyk) i Monteskiusz (prawnik i polityk) oraz ich współpracownicy zawarli prawie całą ówczesną wiedzę w 35 grubych tomach, uważanych za szczytowe osiągnięcie epoki oświecenia.

W dwieście lat później pojawiły się pierwsze multimedialne encyklopedie komputerowe. Na początku lat 90-tych weszły przebojem na światowy rynek, a pozycje takie jak Cinemania (film) czy Encarta (wiedza ogólna) firmy Microsoft zdobyły dużą popularność. Zawierały one co prawda mniej informacji niż papierowe wydawnictwa, jednak zajmowały mniej miejsca – w odróżnieniu od dwudziestocztero- czy nawet sześciotomowych grubasów były poręczniejsze i wygodniejsze.

Dziś mamy epokę Internetu, Sieci, która oplata już cały świat. Encyklopedie coraz silniej zaznaczają w niej swą obecność. To naprawdę wspaniała sprawa – są za darmo, nie zajmują miejsca na półce, zaś dostęp do nich jest niezwykle szybki. Dzięki ładnej szacie graficznej i linkom ułatwiającym poszukiwanie haseł pokrewnych przyjemnie się z nich korzysta, a okraszenie pracy domowej cytatem bądź definicją przestaje być wyzwaniem ponad siły przeciętnego ucznia. Jednak z której z internetowych encyklopedii warto korzystać?

encyklopedia.wp.pl

OCENA: ★★★★

Jedną z najlepszych polskich encyklopedii znajdziesz na stronach Wirtualnej Polski w serwisie znajduje się ponad 72 tys. haseł, 4 tys. zdjęć i pół tysiąca ilustracji. Nie zabrakło też plików dźwiękowych i krótkich filmików ilustrujących najciekawsze hasła. Encyklopedia została podzielona na kilkadziesiąt kategorii, dostępna jest też zaawansowana przeszukiwarka. Niestety, nie zawsze znajduje ona to, czego w danym momencie szukasz – przykładowo, w odpowiedzi na zapytanie o kota domowego zasugeruje ci udomowienie, a dopiero później właściwego zwierzaka. Również i oprawa graficzna samych haseł jest nieco mniej przejrzysta niż w serwisie konkurencyjnego Onet.pl. Z tego powodu korzystanie z tej encyklopedii może rozczarować bardzo wymagających użytkowników.



www.encyklopedia.pl

OCENA: ★★★★★

Wielka Internetowa Encyklopedia Multimedialna (w skrócie: WIEM) jest częścią portalu Onet.pl, a zarazem najlepszą polską encyklopedią internetową. Co ciekawe, zawiera te same filmy, dźwięki, a nawet te same opisy haseł, co serwis Wirtualnej Polski. Jedynie niektóre z definicji są rozszerzone o jedno czy dwa zdania. Na skutek tego ciekawsza jest jedynie szata graficzna encyklopedii i wyszukiwarka, a nie jej zawartość merytoryczna. Pod tym względem portal Onet.pl prezentuje się lepiej niż Wirtualna Polska. Wyszukiwarka z reguły nie myli się i sugeruje prawidłowe definicje, te zaś prezentowane są w sposób czytelny. Zaletą WIEM jest też kalendarium, w którym wyjaśniane są hasła związane z aktualną datą.



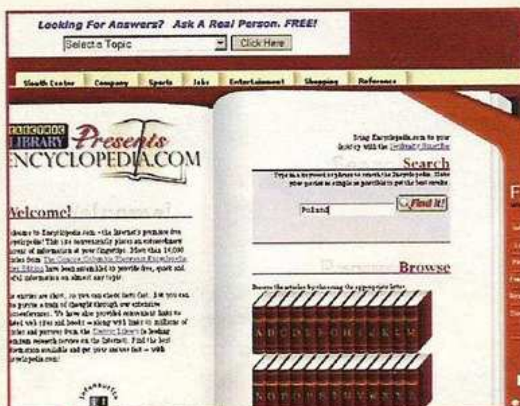


www.britannica.com

OCENA: ★★★★



Najsłynniejszą współczesną encyklopedią jest angielska Britannica. Od niedawna ma ona swoją elektroniczną wersję w Sieci. Niestety, coraz bardziej przypomina klasyczny internetowy portal. Jest tu sklep i prognoza pogody, a znienacka pojawiają się olbrzymie reklamy... Wielką zaletą sieciowej Brytaniki są natomiast zamieszczone na niej najciekawsze artykuły z ponad siedemdziesięciu światowych dzienników i miesięczników, takich jak Newsweek, Discover czy The Economist. Co prawda ten ogrom materiałów spowalnia proces poszukiwania haseł, ale daje lepsze rezultaty – dzięki nim zdobędziesz więcej informacji na zadany temat. Wreszcie miłą niespodzianką dla wszystkich anglofili jest obecność oryginalnego słownika Webstera.



www.encyclopedia.com

OCENA: ★★★

To jedna z najciekawszych anglojęzycznych encyklopedii. Zawiera co prawda zaledwie 14 tys. haseł, jednak korzysta też z kilku milionów artykułów znajdujących się w archiwum Electric Library. Niewiele jest na niej zdjęć, a jeszcze mniej filmów – wady te serwis rekompensuje niezłą jak na Zachód szybkością działania. Dzięki temu stanowi sporą konkurencję dla znakomitej, lecz powolnej Britannica.com. Również i szata graficzna tej encyklopedii zasługuje na wyróżnienie. Jej twórcy zadbali, by każda osoba z niej korzystająca miała wrażenie, że czyta prawdziwą książkę. Warto też zwrócić uwagę na samo opracowanie haseł; są one bardzo krótkie, a zarazem bardzo treściwe. Ich autorzy wierzą, że daty i nazwiska są najważniejsze – a tak przecież nie jest...



encarta.msn.com

OCENA: ★★★★

Internetowa wersja jednej z najpopularniejszych pecetowych encyklopedii, wydawanej od kilku lat przez Microsoft. Stanowi ona bardzo ciekawą propozycję zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli. Mimo pozornej nieatrakcyjności (język angielski, niezbyt szybki serwer) zawiera tyle zdjęć i filmów oraz podserwisów, że nie sposób jest ją zlekceważyć. Obok klasycznej encyklopedii znajdziesz tam podręczny słownik, poradnik „jak to działa" oraz elektroniczne mini-kursy, dzięki którym zdobędziesz szereg pożytecznych umiejętności. Oprawa graficzna Encarty stoi na wysokim poziomie. Hasła opracowano z dużym pietyzmem, są one jasne i zrozumiałe. Jeśli ktoś nie wierzy, że w firmie Billa Gatesa powstają także i produkty dobre, niech zajrzy na tę właśnie stronę.

M (Global System for Mobile
nmunications) – system cyfrowej
onii ruchomej. Połączenie uzys-
się w obszarze zasięgu stacji ba-
ej, zwanej komórką. Obecnie
emy telefonii komórkowej pracu-
trzech zakresach częstotliwości:
, 1800 i 1900 MHz. Polscy ope-
rzy korzystają z dwóch pierw-
ch częstotliwości.

AP (Wireless Aplication Protocol)
rotokół przesyłania danych między
minalem bezprzewodowym (np.
efon komórkowy) a serwerem WAP.
otokół ten jest niezależny od rodzaju
ci oraz używanych terminali.

AP Gateway – urządzenie znajdujące
e na styku sieci Internet oraz ... ope-
tora tele... komórkow...

Miniencyklopedie

W Sieci znaleźć można wiele miniencyklopedii, które w znakomity sposób przybliżą ci wybrane fragmenty wiedzy ogólnej. Oto niektóre z nich:

sredniowiecze.koti.com.pl

629 haseł i 806 ilustracji jest chyba najlepszym magnesem przyciągającym Internautów na tę właśnie stronę. Na uwagę zasługuje zwłaszcza słownik łacińsko-polski.

OCENA: ★★



ewz.koti.com.pl

Encyklopedia Wiedzy Zakazanej jest propozycją dla tych wszystkich, którzy interesują się czarną i białą magią. Niewielką ilość haseł rekompensuje wysoka jakość ich opisów.



OCENA: ★★

leksykon.koti.com.pl

Leksykon Internetu nie wygląda zbyt imponująco pod względem szaty graficznej, jednak w sposób przystępny wyjaśnia wiele pojęć związa-nych z Siecią.

OCENA: ★



Archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, zdjęcia: stockbyte,

ROWEROM@NIAK

Ostatnimi czasy dwa kółka stały się modne. A ponieważ ta moda jest bardzo zdrowa, upały we wrześniu zbytnio nie dokuczają, oto kilka interesujących internetowych stron poświęconych rowerom i rowerowym wyprawom. To oczywiście wierzchołek góry lodowej: mniej lub więcej interesujących miejsc w Sieci poświęconych kolarstwu jest znacznie, znacznie więcej

http://www.bikermania.cavern.com.pl/bikermania.html

Duży serwis rowerowy Bikermania. Znajduje się tutaj cała masa rozmaitych, mniej lub bardziej przydatnych wiadomości. Jeśli dopiero zamierzasz kupić sobie rower, tutaj znajdziesz informacje, na co należy zwracać uwagę przy jego zakupie oraz jak trzymać się w siodełku, aby nie narazić na szwank mięśni. Miłośnicy dwóch kółek i fotografii dowiedzą się, jak można uwiecznić swoje podróże. Jako że wszystkim może zdarzyć się wypadek, zamieszczono też porady dotyczące doraźnych napraw, a także porady warsztatowe (w tym „Zrób to sam"). Osobny dział poświęcono tak ważnej części wyposażenia, jaką jest kask. Znalazło się też miejsce na rowerową giełdę oraz rejestr skradzionych rowerów. Na samym końcu, dla tych, którzy nie są w stanie przebić się przez skomplikowaną terminologię, dodano również słowniczek.

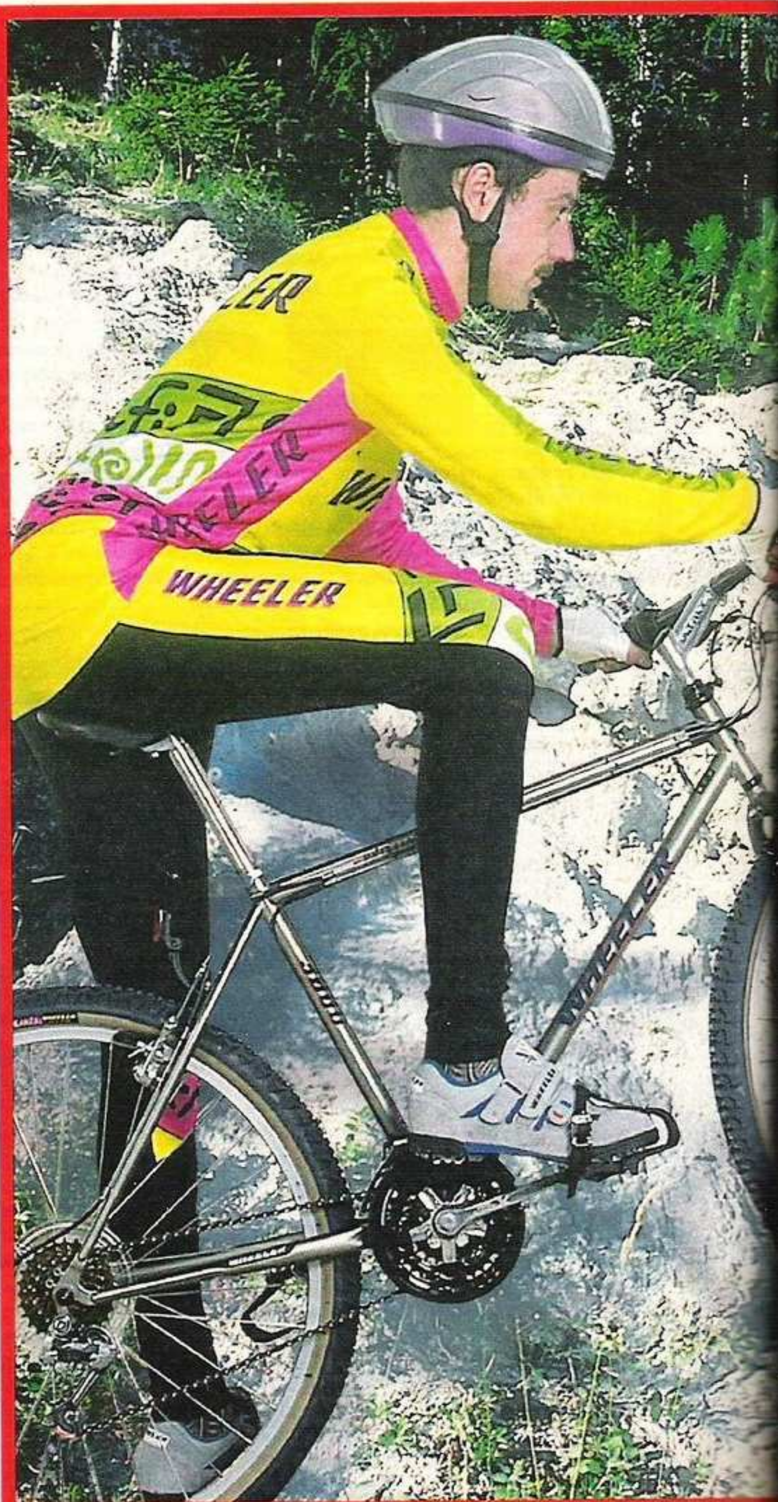
Warsztat

KLUCZE PŁASKIE
ŚRUBOKRĘTY
KOMBINERKI
KLUCZ NASTAWNY
KLUCZE ALLENA
SZCZOTECZKA DO ZĘBÓW
NÓŻ
KLUCZ DO ŚCIĄGANIA ŁAŃCUCHA
KLUCZ DO NYPLI

http://www.elblag.pl/youth/bike/

Strona Pomorskiego Stowarzyszenia Rowerowego Bike-Cross-Club. Tutaj znajdziecie informacje o samym klubie, jak również o organizowanych przez niego imprezach.

BCC
Rower-Power



http://www.bike.of.pl/

Strona Gacka. Informacje o pogodzie, opisy i testy sprzętu, wiele ciekawych zdjęć, a także opisy tras rowerowych. Najciekawsze są reportaże z różnych imprez, a także tapety do Windows.



http://www.bikeboard.it.pl/

Internetowa wersja magazynu rowerowego Bike Board. Znaleźć tu można niektóre artykuły z papierowej wersji czasopisma oraz sklepik i dział ogłoszeń. Oprócz tego można przeczytać o testach sprzętu czy zawodach sportowych. Miłośnicy turystyki znajdą tu wspomnienia z rowerowych wycieczek czy opisy tras, przygotowane przez redakcję. Jak na stronę prasową przystało, znalazł się tu również dział archiwaliów z poprzednich numerów oraz zestaw różności. Na stronie znajduje się również chat-room; można także zaprenumerować pismo.



http://republika.pl/cpiekacz/

Strona Cezarego Piekacza. Autor przedstawia tu swój sprzęt, udziela porad, a także opisuje trasy, które pokonał. Właśnie ze względu na owe trasy (okolice Warszawy, Zakopanego i Ełku) owa strona warta jest odwiedzenia. Tutaj znajdziesz informacje o tym, jak wyglądają warszawskie beskidy i gdzie najlepiej wybrać się na weekend, oczywiście na dwóch kółkach.

http://priv6.onet.pl/kat/arekwal/arek.htm

Strona domowa Arkadiusza Walochy. Autora oprócz rowerów interesuje również żeglarstwo i narty. Jednak dla miłośników dwóch kółek najcenniejsze będą opisy trzech tras rowerowych z obszaru Śląska. Strona należy do polskiego ringu stron MTB.



http://arka.opole.mtl.pl/~faciej/

Bajkowa strona Facieja. Znaleźć tu można wspomnienia autora z rozmaitych podróży rowerowych (w tym zagranicznych), plany tras oraz maratonów rowerowych, testy akcesoriów rowerowych, spis schronisk górskich PTTK oraz bardzo ważną rzecz: zasady udzielania pierwszej pomocy, jak również, co należy zabrać do rowerowej apteczki. Jest tu także link do podstrony grupy podróżniczej Odyseja, która być może przemierza właśnie bezdroża Islandii.



http://www.jura.top.pl/

Turystyczny serwis o Jurze Krakowsko-Częstochowskiej, który przydać się może nie tylko miłośnikom dwóch kółek (wstęp, trasy, porady, sprzęt, galeria). Zawiera także dane o bazie noclegowej, opisy tras rowerowych i pieszych, jak również rys historyczny regionu (ze szczególnym uwzględnieniem tamtejszych „orlich gniazd"), galerię zdjęć i opisy jurajskiej przyrody.



Tekst: Michał Studniarek Zdjęcie: Archiwum wydawnictwa H. Bauer

FOLWARK ZWIERZĘCY

Babe – świnka z klasą – zawstydziłaby się wiedząc, jakimi świniami są jej potomkowie. A to dzięki nim właśnie FOLWARK ZWIERZĘCY staje się mrocznym dramatem politycznym



Kiedy zawiodą wszelkie próby pokojowego rozwiązania konfliktu, trzeba chwycić za broń. Ludzie czasami nie mogą się pohamować



Główna bohaterka filmu, Jessie. Musiała wiele przejść, żeby zagrać w filmie

Najpierw była książka. Napisał ją w 1945 roku George Orwell, laureat nagrody Nobla, autor kultowej powieści „1984". Jego FOLWARK ZWIERZĘCY opowiadał o farmie dworskiej prowadzonej przez okrutnego moczymordę, pana Jonesa. Człowiek ów zmuszał krowy, konie i świnie do pracy ponad siły – pracy, która przynosiła mu pieniądze, a zwierzętom nie dawała nic. Często głodowały, na targach i wyprzedażach traciły dzieci, a życie swe kończyły w rzeźni bądź na stole pana Jonesa.

Pewnej nocy najmądrzejszy knur na farmie, niejaki stary Major, zorganizował w oborze zebranie. Opowiedział zgromadzonym o folwarku ze swojego snu, zarządzanym przez zwierzęta, pozbawionym wyzysku i niesprawiedliwości. Pomysł ów tak bardzo spodobał się koniom, że wraz ze świniami, psami i resztą inwentarza pana Jonesa odśpiewały pieśń ku chwale Nowego Lepszego Życia. Ich wrzaski i kwiki zbudziły gospodarza, który wypadł na podwórko ze strzelbą. Stary Major zginął na miejscu.

Tak tragicznie i smutno zaczyna się też film Johna Stephensona, zrealizowany na podstawie książki Orwella. A jest to produkcja nietypowa – bo fabularna. Jej realizatorzy musieli wytresować kilkaset zwierząt różnych gatunków, a także zaprosić do współpracy studio Jima Hensona. Wyszło im to na dobre. To dzięki niemu w FOLWARKU ZWIERZĘCYM zobaczysz znakomite efekty specjalne, zupełnie niepodobne do tych znanych ci z MISSION: IMPOSSIBLE 2 czy GWIEZDNYCH WOJEN. Co prawda nie są to latające spodki ani świecące się ostrza laserowych mieczy, a zwykłe, gadające zwierzęta, jednak nie sposób nie docenić mistrzostwa ich twórców. Prawdziwe futrzaki mają bowiem sztywne szczęki i nieruchome wargi, co uniemożliwia im wypowiadanie głosek, z których składa się ludzka mowa. Zaprojektowanie świnek, psów i koni poruszających w naturalny sposób ustami było więc jednym z najtrudniejszych wyzwań w historii komputerowej animacji. Autorzy FOLWARKU ZWIERZĘCEGO musieli przeprowadzić specjalne symulacje, które pokazały im, jak zachowywałyby się psy czy świnie, gdyby posiadały podobny układ mięśni twarzy, co ludzie. Efekt jest naprawdę niesamowity – wrażenie sztuczności nie pojawia się nawet na chwilę.

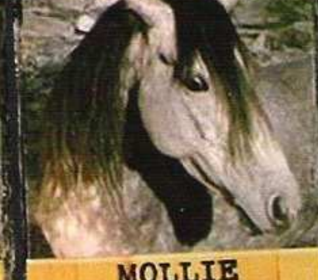
Równie trudne zadanie stanęło przed treserami. Jeden z nich, Alfie Evans, wspomina: „Kluczem do wyszkolenia zwierząt jest ich wynagradzanie przy pomocy jedzenia bądź życzliwości. Konia, na przykład, wystarczy poklepać po karku, by był szczęśliwy, jednak świnie zainteresowane są tylko i wyłącznie jedzeniem. Za pożywienie zrobią wszystko". Realizatorzy mieli też problemy z przekonaniem zwierząt, by zechciały pracować razem. Evans twierdzi nawet, że psy, konie i krowy rzeczywiście nienawidzą świń i nie chcą przebywać w ich towarzystwie.

Kto jest kim na folwarku?

FOLWARK ZWIERZĘCY nie jest filmem tylko i wyłącznie o zwierzętach. Jeśli obejrzysz go dokładnie, zobaczysz, że ma on drugie dno –













Cały inwentarz w komplecie przy kolacji. Szkoda tylko, że zamiast kawioru podali zeschnięte siano. Ech... Życie



Los konia pociągowego też nie jest łatwy. Gdyby tak ludzie sami założyli sobie chomątka i ruszyli w pole. Ale byłoby sprawiedliwie

przedstawia zupełnie inny świat. Totalitarny. Pod płaszczykiem farmy ukryta jest bowiem wizja państw takich, jakimi były ZSRR i III Rzesza w latach czterdziestych. Główni bohaterowie filmu uosabiają postacie i organizacje, które istniały niegdyś w rzeczywistości:

- Stary Major to poważny filozof marzący o świecie, w którym triumfuje sprawiedliwość klasowa i je przede wszystkim ten, kto pracuje. Wałkonie nie dostają nic! Przypomina on Karola Marksa, niemieckiego filozofa, współautora „Manifestu Komunistycznego".

- Napoleon jest łotrem i oszustem, który – wykorzystując teorie głoszone przez starego, poczciwego Majora – przekształca folwark w obóz pracy. To Józef Stalin we własnej osobie.



Człowiek i świnia - dwaj równi sobie kompani. Tylko wydaje się, że jedno z nich ma jednak lepszy charakter

- Snowball, gorliwy uczeń starego Majora, chcący urzeczywistnić jego marzenia, jest jedną z tragicznych postaci filmu. Zostaje bowiem wygnany z folwarku za sprzeciwienie się Napoleonowi – zupełnie tak jak Lew Trocki, który uciekł z ZSRR do Meksyku.

- Squealer to sługus Napoleona, mistrz manipulacji i propagandy, kłamiący bez mrugnięcia okiem. Utożsamiany z niemieckim ministrem Josephem Goebbelsem (bliskim współpracownikiem Hitlera).

- Pan Jones to ohydny kapitalista, prowadzący hulaszczy tryb życia i wyzyskujący wszystkie zwierzęta na folwarku.

- Koń Boxer, naiwny prostaczek, który wierzy w każde kłamstwo Napoleona. Gotowy jest pracować ponad siły. Idealny obywatel folwarku.

- Świnie to partyjni kolesie Napoleona (Stalina), korzystający z jego władzy i pławiący się w luksusach.

- Psy stanowią policję polityczną i służby bezpieczeństwa; są lojalne, gotowe obrócić się nawet przeciw swym rodzicom, o ile szef tak rozkaże. Zero sumienia i uczciwości.

INFO

Książka a film

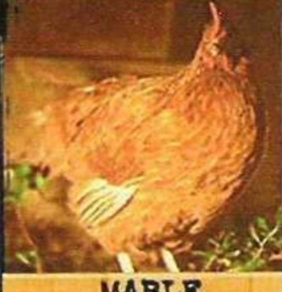
Jeżeli znasz książkę George Orwella, przekonasz się, że jej treść różni się od tego, co można zobaczyć w kinie. Od 1945 roku, w którym powstała powieść, minęło już ponad pół wieku. Wielkie państwa totalitarne upadły, a ich miejsce zajęły młode demokracje, takie jak chociażby Polska. Zmieniły się też gusta publiczności. Dlatego właśnie reżyser filmu zdecydował się wprowadzić doń głównego bohatera, suczkę Jessie, a także zmienił zakończenie. Kinowy FOLWARK ZWIERZĘCY kończy się bardziej optymistycznie...



Napoleon? Stary Major? Sprawa jest prosta. Ktoś nam podłożył świnię



MR. JONES



MABLE



SQUEALER



MOSES

I pomyśleć, że te wszystkie słodkie zwierzątka są w rzeczywistości robotami pokrytymi silikonem! Choć folwarczny inwentarz dosłownie nie schodzi z ekranu, to tylko w niektórych scenach filmu pojawiają się prawdziwe, tresowane koniki, krówki, świnki, pieski i kury. Ech, ten postęp...

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

NIEZNANY ŚWIAT

Pewnego dnia do redakcji CLICKA! zawitał Michael. Nie można powiedzieć, że miał łatwe zadanie do wykonania. Poważna redakcja miała do niego nastawienie... hmm, niezbyt pozytywne

Na samym początku nie było łatwo. Nie możesz się jednak dziwić, że potrzebowaliśmy trochę czasu, żeby oswoić się z Michaelem (a on z nami). Po pierwsze, komiksy o przygodach tego kota należą do gatunku mangi (który nie jest tolerowany przez wielu czytelników), a po drugie, już sam wygląd ich okładek plasuje je gdzieś wśród lektury dla dzieci. Nic mylniejszego! Kiedy przeczytaliśmy jedną historyjkę (tak dla zabicia czasu, między kończeniem jednego artykułu, a rozpoczęciem drugiego), okazało się, że trafiliśmy na żyłę złota. Kolejna godzina upłynęła nam na wzajemnym wyrywaniu sobie komiksów o Michaelu i chichotaniu po przeczytaniu historyjek. A następna godzina? Na cuceniu jednego z kolegów, który po czasie dowiedział się, że właśnie przeczytał MANGĘ!

Już w poprzednim CLICKU! pisaliśmy o ambitnej mandze i anime oraz o tym, że jest manga dobra i manga zła (tak jak wszystko w życiu), i że nie można wrzucać wszystkich pozycji z tego gatunku do jednego worka. Komiksy z kotem Michaelem w roli głównej niewątpliwie powinny znaleźć się w przegródce zatytułowanej Dobra Manga. Na pewno spodobają się dwóm rodzajom osób. Tym, którzy kochają koty oraz tym, którzy lubią się śmiać. Pierwsi z nich powinni docenić przedstawione w komiksie dokładne obserwacje życia kotów, ich zachowania oraz obyczaje. Każdy, kto miał takie zwie rzątko w domu, ze zdziwie niem może stwierdzić, że te komiksy są właśnie o jego pupilu.

Przygody Michaela są bardzo zabawne. Trudno to opisać słowami i dlatego zamieściliśmy obok jedną z historyjek. Humor tych komiksów wynika nie tylko z doskonałego scenariusza, ale również ze specyficznej kreski, której używa autor. Czy przygody Michaela, jego żony Popci, znajomych i właścicieli gromadki wesołych kotów mogą nie być zabawne? W końcu Michael, jak każdy kot, jest zwierzątkiem niezależnym, chadzającym własnymi drogami, potrafiącym – balansując na balustradzie – przyprawić swoją panią o palpitacje serca, a jednocześnie przywiązanym do codziennych pieszczot i uganiania się za zabawkami.

Twórca tej mangi, Makato Kobayashi, był zresztą właścicielem dwóch kotów, które stały się pierwowzorami Michaela i Popci (teraz niestety opuściły ten świat). Dlatego też mógł obserwować zachowania swoich zwierzątek, a spostrzeżenia przelał na papier i jego Michael nie przypomina innych sławnych kotów z komiksów (np. Garfierlda). Nie stara się naśladować ludzi, nie pije kawy i nie zjada hamburgerów. Michael zawsze jest sobą, mimo że czasami w komiksie przebierają go w różne niewygodne stroje (np. smoking). On jednak dalej zachowuje się jak przedstawiciel swojego gatunku i to raczej ludzie czasami starają się go naśladować. Mimo że nosi imię po sławnym piosenkarzu Michaelu Jacksonie, kot Michael ma do świata ludzi duży dystans.

Komiksy te nie opowiadają tylko o jednej rodzinie czy określonym kocie. Michael pojawia się raz jako zwierzątko przedstawiciela japońskiej Yakuzy (mafii), a innym razem jako spokojny ojciec dziatek i niezbyt wierny mąż Popci. Dzięki temu autor mógł przedstawić go w najróżniejszych, bardzo śmiesznych sytuacjach, a Michael stał się po prostu symbolem kociego życia. Nie musisz się jednak obawiać, że taka zmienność historyjek może sprawić, iż nie będziesz mógł przywyczaić się do żadnej z postaci. Michael najwięcej czasu spędza w domu swoich państwa i oni są

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy WANEKO możecie wygrać 5 zestawów komiksów o kocie Michealu! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 28 IX 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile żyć mają koty?





KOMIKSÓW

także bohaterami historyjek. Oprócz Michaela w komiksach pojawiają się inne koty. Naszą faworytką jest oczywiście Kocilla, którą możecie poznać z historyjki na tych stronach.

W Polsce komiksy o Michaelu ukazują się co miesiąc i do tej pory pojawiło się ich siedem. W Japonii seria składała się z ośmiu części, ale można mieć ciągle nadzieję, że autor napisze jeszcze kolejne historyjki.

Gdzie powinieneś kupić te komiksy? Niestety, nie jest to łatwe zadanie. Możesz wprawdzie zamówić książeczki u wydawcy, ale wtedy do ceny zostaną doliczone koszty przesyłki. Najprościej byłoby, gdybyś znalazł je w kiosku Ruchu. Nie wszędzie jednak sprzedają te pozycje. Co najśmieszniejsze, układają je wśród takich produktów, jak Kaczor Donald czy książeczki w stylu Poczytaj mi Mamo. A przecież historyjki o Michaelu nie są przeznaczone dla małych dzieci! Jest w nich wiele mądrości czy sformułowań, które zrozumieją tylko bardziej dojrzali odbiorcy. Niestety, w Polsce w dalszym ciągu uważa się, że komiks to rozrywka tylko dla dzieci. Zwłaszcza, jeżeli ma on kolorową okładkę, a na niej kota. Nawet gdyby to była okładka z Michaelem, jednym z najmądrzejszych kotów na świecie.





Na wszystkich okładkach Michael zachowuje istny koci spokój. Naszą ulubioną minę prezentuje na zdjęciu po prawej

DORASTANIE KOCILLI

DORASTANIE
MII...
MII...
OJEJ!...
JAKI ŚLICZNY KICIUŚ!
ZGUBIŁO SIĘ, BIEDACTWO, ALBO GO KTOŚ WYRZUCIŁ...
MII...
MII, MII...
CO TU ZROBIĆ...?
CHCIAŁABYM GO ZABRAĆ, ALE TATUŚ JEST UCZULONY NA FUTRO...
... A MAMA ZIEJE CHĘCIĄ ZEMSTY NA KOTACH ZA ZAGRYZIONEGO KANARKA!
NA-PRZÓD!
NA-PRZÓD!
HĘ?
CO TAM SIĘ STAŁO?
A...
NO WIĘC, TO I TO, I DLATEGO TAK I TAK.
MII.
A... ROZUMIEM!
WIĘC POSTANOWIONE!
ZABIERAM GO DO DOMU!
NAPRAWDĘ?!
MHM! WŁAŚNIE CHCIELIŚMY SPRAWIĆ SOBIE KOTA.
JEGO RODZICE PROWADZILI JADALNIE SUSHI.
三五寿司
NO WIĘC, TO I TO, I DLATEGO TAK I TAK.
COOO?!
ANI MI SIĘ WAŻ!
TYLE ROBOTY I BEZ TEGO! KTO SIĘ NIM BĘDZIE ZAJMOWAŁ?!
ODNIEŚ GO SPOWROTEM!
NIE MOGĘ TEGO ZROBIĆ!
SZUR! SZUR!
A, GOŚCIE...
ZAPRASZAMY!
HO!
OJEJ, ŚLICZNY!
MOŻNA WZIĄĆ NA RĄCZKI?
CZY TO PAŃSTWA KOTEK?
NO... EEE...
MII...
BEE...
NO TAAK...
CHODŹ, KICIUŚ!
DOSTANIESZ RYBKĘ!
JEST ŚLICZNY!
CÓŻ, SKORO GOŚCIOM TAK SIĘ PODOBA...
MUSIMY GO CHYBA WZIĄĆ...
HURRA!!!
I TAK KICIUŚ ZOSTAŁ Z NAMI. UPODOBAŁ SOBIE MIEJSCE PRZY BARZE.
KICIUŚ UMIAŁ SIĘ PRZYMILAĆ.
JAKI ŚLICZNY!
CHODŹ, KOTUSIU, DAM CI TUŃCZYKA!
PATRZ, JAKI TŁUSTY KAWAŁEK!
TU MASZ JESZCZE ŁOSOSIA, KREWETKI, KAWIOREK... JAKI SMAKOSZ, CHA, CHA!
MII...
DZIĘKI NIEMU LICZBA GOŚCI SIĘ ZWIĘKSZYŁA!
PRAWDZIWY MANEKI NEKO*, CHA, CHA, CHA!
A PO ROKU...
三五寿司
!!
WITAMY!
CÓŻ TO ZA ZWIERZAK?!
TEN ZWIERZAK TO KOCILLA!
HEE...
O!
PROSZĘ BARDZO!
DZIĘKUJĘ!
...
PRZEPRASZAM, ALE...
KOCILLA SIĘ WPATRUJE!
IGNOROWAĆ PROSZĘ! IGNOROWAĆ!!!
KONIEC

Pod piracką

Wszelkiego rodzaju podróbki i falsyfikaty nie są rzeczą nową. Przecież od dawna znane jest fałszowanie pieniędzy czy obrazów sławnych malarzy. Nic więc dziwnego, że i oprogramowanie komputerowe stało się łakomym kąskiem

INFO
Co mówią przepisy?

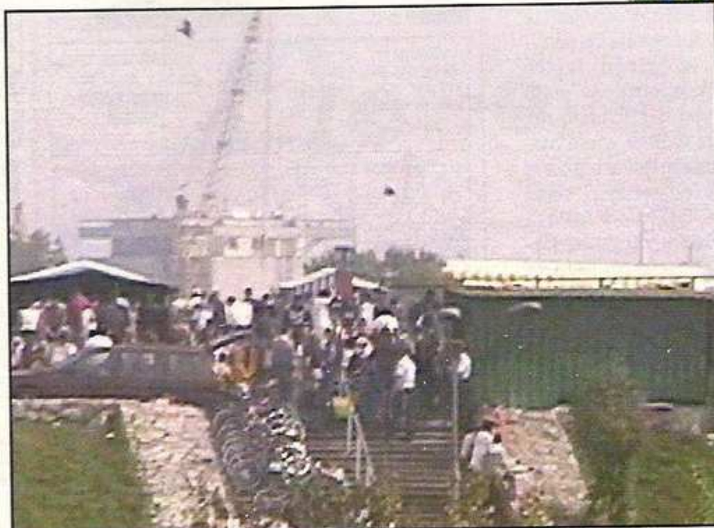
W Polsce przepisy dotyczące ochrony praw autorskich reguluje „Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych" z 1994 roku. W tym roku dokonano nowelizacji i zaostrzenia części przepisów.

Zgodnie z prawem, karze podlega nie tylko osoba nielegalnie rozpowszechniająca lub kopiująca programy, utwory muzyczne czy też filmy wideo, ale też kupujący! Prawo autorskie określa także zasady ochrony praw np. nadawców telewizyjnych.

Problem ochrony oprogramowania jest na tyle istotny, że w ustawie poświęcono mu osobny rozdział.

„Kto wytwarza przedmioty przeznaczone do niedozwolonego usuwania lub obchodzenia technicznych zabezpieczeń przed odtwarzaniem, przegrywaniem lub zwielokrotnianiem utworu bądź też służące do nielegalnego odbioru nadawanych programów, przeznaczonych dla zamkniętego grona odbiorców, uzyskujących do nich dostęp po zapłaceniu wynagrodzenia usługodawcy albo dokonuje obrotu takimi przedmiotami, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 3."

Zgodnie z powyższym, nielegalne jest także korzystanie z popularnych wśród posiadaczy kart telewizyjnych programowych dekoderów kanałów kodowanych (np. Canal+). Również niedozwolone jest rozpowszechnianie wszelkiego typu oprogramowania zawierającego bazę danych o numerach seryjnych programów komputerowych.



Niestety, w prawie każdym mieście istnieją giełdy lub targowiska, gdzie bez problemów można nabyć pirackie programy i płyty audio. A gdzie policja?

Piractwo komputerowe nie jest zjawiskiem nowym, zwłaszcza że do wykonania kopii programu są potrzebne znacznie mniejsze środki, niż np. do uszycia „oryginalnego inaczej" dresu Nike. Jednocześnie zyski osiągane z takiego procederu potrafią być na tyle duże, że nawet widmo więzienia nie jest w stanie zatrzymać piratów.

W Polsce początki handlu nielegalnym oprogramowaniem sięgają lat osiemdziesiątych, gdy w domach zaczęły pojawiać się pierwsze ośmiobitowe komputerki przywożone z za granicy. Ponieważ sam sprzęt był niesamowitą nowością, na próżno by szukać wtedy jakichkolwiek legalnych dystrybutorów oprogramowania. W takiej sytuacji automatycznie jedynym miejscem, gdzie można było kupić programy, stały się giełdy komputerowe i bazary. Do tego obowiązujące prawo nie przewidywało ochrony praw twórców programów czy też nagrań wideo. W miarę upływu czasu pojawiały się nowe modele komputerów, nowe nośniki oraz... kolejni sprzedawcy pirackich wersji.

NIENORMALNE JEST OK

Niczym nie ograniczany przez długi czas, nielegalny handel spowodował, że większość użytkowników komputerów wyrobiła sobie pogląd, iż programy komputerowe są czymś, co powinno kosztować niewielkie pieniądze (mniej więcej równowartość nośnika, na którym są nagrane). Dlatego też wejście na polski rynek oficjalnych dystrybutorów zostało przyjęte z jednej strony z radością (w końcu będą polskie wersje, wsparcie techniczne, promocje itp.), ale także ze zdumieniem i oburzeniem. Okazało się, że oryginały kosztują dużo więcej niż to samo na giełdzie. Sytuację dodatkowo komplikowało dziwne podejście policji, traktującej przestępstwa komputerowe jako mniej ważne. Tymczasem zagraniczni producenci zaczęli grozić, że w przypadku braku działań antypirackich ich rządy nałożą na Polskę sankcje.

PRAWO SWOJE, LUDZIE SWOJE

Obecnie chyba już nikt nie uważa, że pirackie kopiowanie i sprzedaż programów są mało szkodliwym działaniem. Niestety, dla rodzimych użytkowników najistotniejsze pozostają ciągle względy ekonomiczne. Po prostu pirackie wersje są (i niestety zapewne pozostaną) znacznie tańsze od oryginalnych. I to wydaje się być jedynym sensownym wyjaśnieniem, dlaczego tak lubimy zakupy nielegalnych kopii.

Niestety, bardzo niewiele osób zdaje sobie sprawę, że przygotowanie do legalnej sprzedaży jakiegokolwiek programu kosztuje spore pieniądze. Wśród kosztów znajdują się opłaty licencyjne dla producenta oprogramowania, koszt profesjonalnej tłoczni płyt czy też wykonanie opakowania. Do tego dochodzą także spore podatki oraz koszty dystrybucji. Jeśli dana gra ma

TWORZYMY NOWE!

Największe możliwości stwarzają piratom płyty CD audio. Co to za radość wykreować nieistniejący w rzeczywistości album...

- *Polska pisownia jest zbyt skomplikowana, tak więc na okładce można zapomnieć o polskich znakach (hmm... kto śpiewał „Nie bede Julia"?)*
- *„Jakość dźwięku CD" w wypadku płyt ze stadionu zmienia się w „Jakiś dźwięk z CD". Nie musisz być znawcą muzyki, aby usłyszeć różnice...*



WERSJA POLSKAWA?

Już pierwsze spojrzenie na piracką płytę CD może dostarczyć niezapomnianych wrażeń.

- ***Możemy na niej przeczytać, że „Nielegalne kopiowanie tego dysky jest zabronione", a sam program może być rozprowadzany „wyłącznie z nowymi komputerami PC".***
- ***Oczywiście można powiedzieć, że napisy na krążku to drobiazg, jednak zawartość płyty zazwyczaj jest równie „wysokiej" jakości.***

banderą



INFO

Kupujesz – też jesteś winny!

„Kto w celu osiągnięcia korzyści majątkowej przedmiot będący nośnikiem utworu, artystycznego wykonania, fonogramu, wideogramu rozpowszechnianego lub zwielokrotnionego bez uprawnienia albo wbrew jego warunkom nabywa (...), podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5."

To najnowsza zmiana w przepisach, pozwalająca postawić przed sądem także kupujących nielegalne nagrania oraz programy. I nie sądź, że fakt kupna pirackich Windows ME na użytek domowy będzie jakimkolwiek usprawiedliwieniem...



Płyty audio, programy... Wszystko tanio, różnej jakości i bez żadnych gwarancji. Taki jest urok zakupów z chwiejącego się stoliczka pirata...



SZYBKI JAK BŁYSKAWICA

Jeśli nie możesz doczekać się oficjalnej premiery programu, nie martw się. Piraci mają na pewną całą masę wersji beta...

■ *Pozory mylą, to już wiadomo od dawna. Mimo że na płycie nie znajdziesz żadnych informacji na ten temat, to po instalacji okaże się, że kupiłeś wersję beta.*

■ *Jeśli masz szczęście i będzie to pełna wersja, może się okazać, że jest pozbawiona kilku potrzebnych dodatków...*

być jeszcze spolszczona, trzeba doliczyć opłaty za wynajem studia nagraniowego, pracę tłumaczy oraz aktorów.

Tymczasem piraci najzwyczajniej w świecie nie muszą ponosić żadnych kosztów (poza produkcją płyty, która później zostanie sprzedana w byle jakiej foliowej koszulce). Oczywiście, ma to swoje wady – byle jakie warunki produkcji i pośpiech mają wpływ na jakość towaru. Mimo to ciągle znajdują się chętni do kupna wątpliwej jakości pirackich płyt...

PARANOJA MADE IN POLAND

Nie ma co jednak się dziwić, w końcu chyba w żadnym innym kraju nie toczą się dyskusje, w których wysuwane są postulaty do piratów z żądaniem podniesienia jakości! Tak, to prawda... Na jednej z list dyskusyjnych zażądano, aby nielegalne wersje były lepiej spolszczane, bo graczom nie odpowiada akcent aktorów pochodzących ze Wschodu. No cóż, a może by tak jeszcze lakierowane pudełeczka i koszulki w ramach promocji?

Ale co się dziwić małoletnim graczom, skoro do niedawna na giełdach komputerowych można było spotkać straż miejską... kupującą świeże programy (to wcale nie żart), a spora część instytucji bez skrępowania korzystała z „legalnego inaczej" oprogramowania...

PIRACTWO DZISIAJ

Teoretycznie od paru miesięcy obowiązuje znowelizowana ustawa o ochronie praw autorskich, na mocy której przestępstwa komputerowe mają być traktowane w sposób ostrzejszy niż dotąd. Zwiększeniu uległy kary, a sami piraci mogą być ścigani z urzędu – oznacza to, że producent programu nie musi zgłaszać za każdym razem przestępstwa na policji. Również przed sądem mogą zostać postawieni kupujący. A jak wygląda to w praktyce?

■ **NIEDZIELA, godzina 8.00**

Stadion w Warszawie, pomiędzy straganami ze skarpetkami, chińskimi podkoszulkami i dresami prześwitują stoiska z programami oraz nagraniami audio. Bardziej odważni sprzedawcy rozkładają towar na stołach, inni sprzedają wprost z turystycznych toreb.

■ **NIEDZIELA, godzina 8.30**

Nikt, ani handlujący, ani kupujący nie wydają się przejmować policyjnym patrolem. Kompakty powoli znikają w torbach lub są przykrywane... koronkowymi majtkami. Reakcja stróżów prawa: „Nie przykrywać, tylko chować...".

■ **NIEDZIELA, godzina 9.00**

Giełda elektroniczna (znana w całej Polsce). Pomiędzy masą sprzętu pirackie płyty. Głównie audio, jednak wprawne oko wyłapie wśród nich też oprogramowanie.

■ **NIEDZIELA, godzina 10.00**

Giełda komputerowa. Tutaj sprzedaż odbywa się inaczej – przechodnie są zaczepiani przez nastolatków sapiących: „Gry, użytki...". Jedyna różnica – ceny zbliżone do cen oryginałów. Porządku na giełdzie pilnują prywatni ochroniarze, ignorując handel pirackimi kopiami gier.

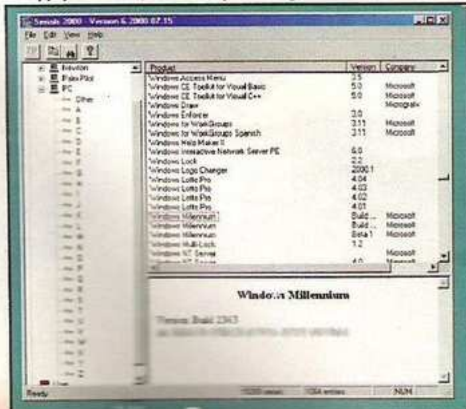
■ **CO DZIEŃ, 24 godziny na dobę**

Internet. Dowolna wyszukiwarka sieciowa wypluwa dziesiątki adresów stron, na których są namiary na handlarzy nielegalnym oprogramowaniem. Najnowsze gry, użytki wraz z dostawą do domu. Czas realizacji nawet 24 godziny od złożenia zamówienia.

KTO NA TYM TRACI?

Straty oczuwają przede wszystkim producenci i dystrybutorzy legalnych wersji. Mając świadomość, że liczba sprzedawanych pirackich kopii jest kilkakrotnie większa niż legalnych, często nawet nie planują wydawać części tytułów, bo to się nie opłaca.

Drugim poszkodowanym są klienci. Pirackie wersje okazują się często niekompletne, czasem są zawirusowane. Kupujący pozbawiony jest też pomocy technicznej, a sprzedawca wcale nie musi chcieć wymienić wadliwego towaru. Jednocześnie, z przyczyny podanej powyżej, nabycie legalnej wersji może okazać się niemożliwe...



JA PIRAT?

Jeśli naprawdę nie kupujesz nielegalnych programów, tylko np. „pożyczasz" je od znajomych, masz szansę popisać się czymś innym.

■ *W Sieci znajdziesz bogate archiwum numerów seryjnych i kodów programów. Korzystanie z nich jest też formą piractwa!*

Tekst i zdjęcia: R.J. "Yackoo!"

Nintendo Gamecube – pogromca PSX?

Jeżeli marzyłeś o opływowym kształcie nowego dziecka Nintendo, to mamy dla ciebie złą wiadomość. Na odbywających się targach Spaceworld okazało się, że najnowsza konsola wygląda jak duża kostka, a nawet będzie nazywała się Gamecube...

Pierwszym szokiem dla niektórych była już zmiana nazwy konsoli. Kiedyś miała się ona nazywać Delphin, a teraz okazało się, że Nintendo pracuje nad Gamecube (Kostką Do Gry). Brzmi to gorzej, ale cóż, bardzo dobrze przedstawia wygląd tego produktu. Miłośnicy Playstation mogą też narzekać, że konsola Nintendo wygląda równie elegancko, jak stary grzejnik elektryczny. Cóż, jest to sprawa gustu, ale nikt nie może lekceważyć ujawnionych na pokazach faktów. Oczywiście nie można nie wspomnieć o wspaniałych specyfikacjach konsoli, która ma mieć mikroprocesor z IBM oraz procesor graficzny ATI Technologies. Producenci uraczyli nas masą danych technicznych, ale nie są one rewelacyjne w porównaniu z zapowiadanym przez Microsoft X-Box.

Na wszelkie specyfikacje nowych konsol trzeba jednak patrzeć z przymrużeniem oka. Dopiero, kiedy będzie można samemu wypróbować możliwości zapowiadanych cudeniek, okaże się, co było prawdą, a co fantazją.

Jeżeli chodzi o Gamecube, jedno jest pewne na 100%. Nintendo chce stworzyć naprawdę potężną maszynkę do GRANIA i przeznaczoną tylko do tych celów. Koniec z wszechstronnością i dążeniem do tego, żeby konsola była np. także odtwarzaczem DVD (a nie mogłaby chociaż sprzątać i gotować?). Dzięki temu cały system będzie wystarczająco tani, żeby mogło go kupić jak najwięcej graczy. Jest to zupełnie odwrotna strategia niż w przypadku Playstation 2, które może służyć także jako domowy odtwarzacz płyt DVD. Oczywiście producenci dysków do Gamecube, koncern Matsushita (Panasonic), mają swoje własne plany. Zamierzają wydać w Japonii specjalną wersję Gamecube z wbudowaną możliwością używania normalnych płyt DVD.

WSZYSTKO ZMIENNE JEST

Nintendo zostało wprawdzie zaprezentowane na targach Gamecube i każdy mógł na własne oczy przekonać się, jak to cudeńko wygląda, ale trzeba pamiętać o jednym. Wiele może ulec zmianie. To dotyczy nie tylko wyglądu konsoli, ale także jej elementów. Najwięcej niepewności dotyczy gier. Na razie wiadomo, że w dniu premiery ma zostać udostępnionych pięć gier. Twórcy pokazali jednak tylko dema, które miały przekazać wrażenia dotyczące wyglądu przyszłych produktów na Gamecube (obrazki z tych pokazów prezentujemy poniżej, prawda, że prezentują



Główny joystick. Doskonałe miejsce na lewy kciuk. Dzięki niemu bez trudu będziesz poruszać się w grze

Przycisk Z. Na początku miało go nie być, ale twórcy gier w końcu wymusili jego powstanie

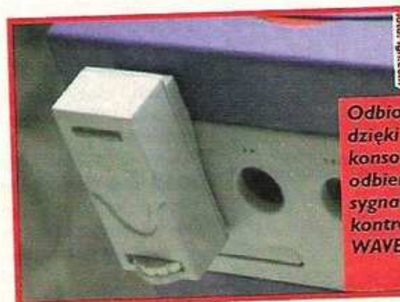
Coś dla przywiązanych do tradycji. Skąd my to znamy...

Dzięki temu małemu joystickowi można łatwo zmieniać widok z kamery

Przycisk A. Umieszczony w centrum ułatwia sterowanie. Naprawdę duży przycisk dla dużego palca. Proponujemy ułożyć na nim prawy kciuk



Karty pamięci, DIGICARD, specjalnie zaprojektowane dla tej konsoli. Zmieści się na nich około 0.5MB danych. Nie jest to może porażająca ilość, ale dzięki temu karty nie będą dużo kosztowały. Zapowiedziano też łącznik (widoczny na zdjęciu wyżej), dzięki któremu można będzie dołączać do konsoli 64MB karty pamięci. Gracze będą mogli wykorzystywać karty używane w odtwarzaczach MP3 czy do przechowywania danych w aparatach cyfrowych.



Odbiornik, dzięki któremu konsola będzie odbierała sygnały od kontrolera WAVEBIRD.

się dobrze?). Zaklinano się jednak, że nie są to oficjalne zapowiedzi nowych produktów, które pojawią się w przyszłości w sklepach (dobrze, dobrze, nie damy się tak łatwo oszukać...). Pokazano także tylko sceny filmowe, a nie fragmenty prawdziwej gry. Wszystkie zaprezentowane dema zrobiły jednak na oglądających piorunujące wrażenie. Zebrani przedstawiciele prasy podczas pokazu zachowywali się jak dzieci, które dostały swoje lizaki. Każde demo witane było okrzykami radości! Nic dziwnego, w końcu na Gamecube czekaliśmy wszyscy kilka lat (chociaż wtedy wydawało się, że czekamy na Delphina).

Dla GC specjalnie zaprojektowano mniejsze płyty DVD (o średnicy 8 cm). Mają zmieścić 1.5 GB i dzięki swoim wymiarom mają być trudne do podrobienia (wreszcie ciężkie czasy dla piratów?). Takie ilości danych to prawie 47 razy więcej niż na cartridge z ZELDA: OCARINA OF TIME. Skróci się też czas wgrywania danych. Żegnajcie cartridge do Nintendo, żegnajcie!







LUIGI'S MANSION to opowieść o przygodach brata Mario

PIERWSZY RZUT OKA

Na naszym zdjęciu Gamecube prezentuje się wprawdzie gigantycznie, ale tak naprawdę wcale nie jest taka duża. Ma wymiary 150 x 110 X 161 mm. Wygląda więc jak podręczne pudełko, a do tego na jednym z boków ma rączkę. Jeżeli nie zostanie ona wyrzucona w czasie szlifowania wyglądu konsoli, to będziesz mógł nosić Gamecube ze sobą nawet do szkoły... Duże kontrowersje wzbudziły także (jakby inaczej) kolory, w których zaprezentowała się konsola. To prawda, o ile srebrny i czarny były naprawdę gustowne, to żywe kolory wyglądały dużo gorzej.

Nie zabrakło oczywiście prezentacji możliwości normalnych kontrolerów, które (znowu) na pierwszy rzut oka wyglądają trochę dziwnie. Jednak ich zalety będzie można docenić dopiero przy bliższym kontakcie. Przyciski nie tylko znajdują się we właściwych miejscach, ale nawet są inne w dotyku.

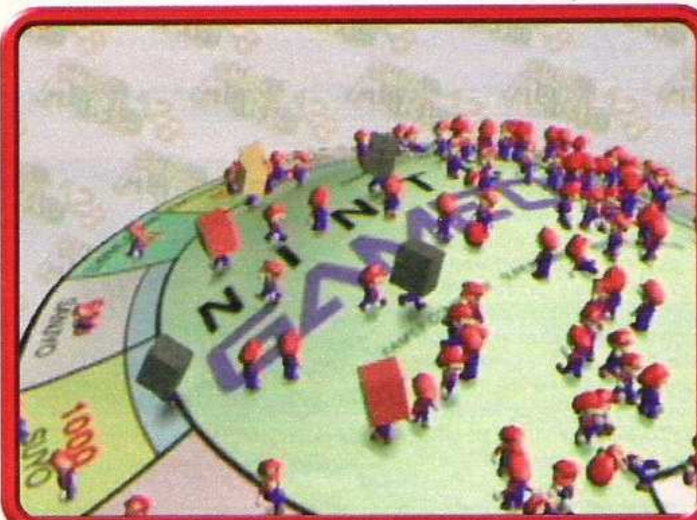
Na razie Nintendo, nauczone przykrymi doświadczeniami, nie zamierza ujawniać zbyt wielu wiadomości na temat swojej konsoli. Czy jest to dobra taktyka? Niestety, przekonasz się dopiero w 2001 roku, bo następne informacje na temat tego systemu mają być wtedy ujawnione na targach E3. Powód? Oczywiście czyhająca na każdym kroku konkurencja. Premiera Gamecube zapowiadana jest natomiast w Japonii na lipiec 2001, a w USA na październik. Czasu zostało więc wcale nie tak dużo, jak to się może wydawać.



WAVEBIRD, specjalny kontroler, który będzie działał na odległość bez kabla. Dzięki niemu nie będziesz już uwiązany kabelkiem do swojej ukochanej konsoli. Umożliwi on grę nawet do 10 metrów od odbiornika sygnału i wykorzystuje do pracy fale radiowe, a nie podczerwień



Demo METROID GAMECUBE zrobiło na wszystkich bardzo duże wrażenie. Szkoda tylko, że trwało tak krótko. Ot, szaleńczy bieg przez korytarz



Na nową konsolę Nintendo na pewno nie może zabraknąć gry z Mario. O MARIO 128 GAMECUBE na razie jednak niewiele wiadomo



MEOWTH'S PARTY to propozycja z gatunku... Chyba już wiesz, co będzie dalej. Wszystko widać na obrazku! Naprawdę nie poznajesz tych miłych stworków? Tak! To kolejna gra ze słynnej serii o POKEMONACH!



ZELDA GAMECUBE zapowiada się na prawdziwy przebój, oczywiście, jeżeli kiedyś powstanie... Na razie można było podziwiać Linka w czasie walki

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Zdjęcia: LucasToys

GRY NA GAMEBOY ADVANCE

Na targach SPACEWORLD pokazano dema 10 gier, które zostaną wydane na GameBoy Advance. Taka sama liczba tytułów zostanie też udostępniona w czasie premiery konsoli. A oto, co zaprezentowano w Japonii:

Mario Kart Advance (Nintendo)

Znowu pojawią się sławni i znani bohaterowie (np. Mario, Luigi, Princess Peach, Wario, Yoshi, Donkey Kong, Toad i Bowser), i pomkną na złamanie karku po wertepach przez rozdroża w tym zwariowanym wyścigu. Wrażenia są podobne do tych z podobnych gier na inne konsole Nintendo, ale tym razem dopracowana zostanie zwłaszcza walka wieloosobowa. Nie trzeba bowiem męczyć się obserwowaniem dzielonego na kilka części obrazu, przecież teraz każdy z czterech graczy ma swoją własną konsolkę! Na uwagę zasługuje także dopracowana grafika, z przesuwającym się płynnie tłem.



Kuru Kuru Kururin (Dookoła i Dookoła) (Nintendo)

Bardzo dobry przykład na to, że w Japonii kochają dziwaczne gry. Tym razem jesteś właścicielem kijka, który obraca się dookoła (i nie może przestać). Musisz pomóc mu przedostać się przez niebezpieczne labirynty tak, żeby nie dotknąć ich ścianek (bo może skończyć się to wielkim bum!). O ile gra nie będzie mogła poszczycić się wspaniałą grafiką czy doskonałym dźwiękiem, to na pewno nie będziesz mógł się od niej oderwać. Pamiętasz TETRIS? No właśnie... Takie gry zawsze uzależniały.



Ougon No Taiyou (Nintendo) (Złote Słońce)



Na nową konsolę nie może oczywiście zabraknąć także gier RPG. Fabuła, niestety jak to w takich grach bywa, jest szumna i mało oryginalna. Robin, zwyczajny na pierwszy rzut oka chłopiec, musi uratować świat przed zagładą (zaraz, zaraz, skąd my to znamy?). Czekają go efektowne walki z wymagającymi przeciwnikami i najeżona niebezpieczeństwami daleka podróż. Dobrze, że teraz wszystko to okraszono piękną i kolorową grafiką. Ta gra prezentowała się chyba najlepiej ze wszystkich przedstawionych na Spaceworld.

Golf Master AGB (Konami)

Coż można powiedzieć o grze w golfa. Piłeczka, kij, dołek. Piłeczka, kij, dołek. I tak na okrągło. Podobno piłeczka w tej wersji latała zbyt ciężko, ale przecież czasami zdarza się wiatr w przeciwną stronę... Tę propozycję polecamy głównie bardziej cierpliwym graczom...



Napoleon (Nintendo)



Coś dla wymagających miłośników strategii czasu rzeczywistego (i małych Wielkich ludzi). W tej grze prowadzisz generała na koniu przez linie jego ludzi, którym wyjaśniasz, gdzie powinni zaatakować i dlaczego właśnie tam. Od czasu do czasu możesz też pokrzyczeć „Hurra", a na pewno wierni podwładni odpowiedzą ci takim samym okrzykiem! Oczywiście nie obejdzie się też bez werbowania żołnierzy (za pieniążki) i zdobywania nowej broni (także za pieniążki). Po co to wszystko? Z powodu dziwnej chęci zmiecenia warowni wroga w drobny pył. Obrazy wojny przedstawione są w pięknej oprawie graficznej i ozdobione zapierającym dech w piersiach dźwiękiem.

GameBoy na każdą

Gamecube na pewno zapowiada się na duży przebój, ale na razie Nintendo nie chce ujawniać zbyt wielu szczegółów na jej temat. Na Spaceworld pokazano za to GameBoy Advance. Co więcej, wszyscy chętni mogli już wypróbować kilka gier na tę konsolkę!

O GAMEBOY ADVANCE pisaliśmy już w jedenastym numerze CLICKA! Teraz wypada więc przypomnieć tylko kilka najważniejszych informacji na ten temat. Wiesz już o wszelkich technicznych specyfikacjach tej konsolki, takich jak np. 32-bitowy procesor (w GameBoy Color jest 8-bitowy) i zwiększonej liczbie barw, które mogą być jednocześnie wyświetlone na ekraniku (32000 kolorów z palety 65000).

Wcześniej nie było jednak wiadomo, jak ma dokładnie wyglądać nowa konsolka i nie ujawniono szczegółów na temat gier, na nią przeznaczonych. Czy jest jednak lepsze miejsce na zaprezentowanie nowego przeboju niż własne targi? NINTENDO pokazało więc na SPACEWORLD nie tylko samego GameBoy Advance, ale również próbki gier, które na niego powstają. Oczywiście do czasu premiery (w Japonii 21 marca 2001, a w USA w lipcu) pewne szczegóły mogą ulec zmianie. Dotyczy to zwłaszcza kolorów obudowy konsoli.

Dzięki prezentacji na targach ukrócono jednak spekulacje na temat zarówno wyglądu, jak i działania GBA. Tak jak zapowiadano, nowa konsolka jest szersza i niższa od swego starszego brata GameBoy Color. Jej zaletą jest niewątpliwie większy o około 50% ekran, z lepszym ustawieniem kontrastu. Dzięki temu już nie bolały cię oczy, zmęczone od wpatrywania się w mały ekranik. Oczywiście niektórym marzyło się specjalne podświetlanie ekranu, ale tym razem Nintendo postanowiło zbytnio nie rozpieszczać graczy. Nie ma jednak co narzekać, na nowym wyświetlaczu i tak wszystko widać bardzo dobrze. Nie sprawdziły się także plotki dotyczące grafiki gier, która miała być przedstawiona w trójwymiarze. Postanowiono bowiem skoncentrować się na bardzo ładnej i wysokiej jakości grafice 2D. Jednak i tak obrazki z gier prezentują się naprawdę dobrze.

Na pewno dobrą wiadomością jest to, że GameBoy Advance będzie mógł teraz działać na nowych bateriach około 15 godzin, a z jego głośniczka popłynie bardzo dobrej jakości dźwięk. Nie bez znaczenia jest też fakt, że całe cudeńko waży zaledwie 140 g.

Nintendo postanowiło także stworzyć jedną wielką i szczęśliwą rodzinę swoich konsol, jednocześnie nagradzając swoich wiernych graczy. Jeżeli nie zabraknie ci cierpliwości i doczekasz do premiery Gamecube, to przygotowano dla ciebie jeszcze jedną niespodziankę. Producenci zapewnili bowiem możliwość przekazywania danych między „Kostką" a GBA. Do złącz na Gamecube



Wyświetlacz około 50% większy niż ten w GameBoy Color (40.8mm x 61.2mm)

Advance kieszeń?



Podłączając konsolki do Gamecube, możesz udowodnić swoją wyższość w wielu grach. Przecież o to w końcu w tej zabawie chodzi...

będzie można podłączyć do czterech przenośnych konsolek naraz. Dzięki temu będziesz mógł np. opracowywać pewne dane z dala od wścibskich oczu kolegów. Wyobraź sobie, że bawicie się w grę piłkarską na Gamecube. Teraz będziesz mógł trenować potajemnie zawodników na swoim przenośnym maluchu, a potem wystawiać ich do rozgrywki. Nie trzeba chyba wspominać o tym, że dzięki specjalnemu kabelkowi można będzie także połączyć się z czterema kolegami i zagrać partyjkę tylko przez GBA. To ostatnie udogodnienie na pewno doskonale sprawdzi się np. w grze MARIO KART ADVANCE, którą zaprezentowano na targach.

GBA wygląda już teraz bardzo dobrze, a niektóre gry na niego są już w 60% gotowe. Dlaczego więc trzeba czekać jeszcze pół roku, zanim w Japonii odbędzie się oficjalna premiera tej konsolki? To wszystko dlatego, że GameBoy Color sprzedaje się wprost rewelacyjnie i Nintendo nie chce zabijać kury znoszącej złote jajka. Nawet jednak po premierze GameBoy Advance nie będziesz musiał zrezygnować z gier na twojego ulubionego Kolorowego Przyjaciela. Gry ze starszej wersji będą bowiem działały też na nowszej! Kiedyś jednak przyjdzie czas, kiedy nowsze całkowicie zastąpi starsze. Takie jest życie, nie tylko w świecie konsolek...

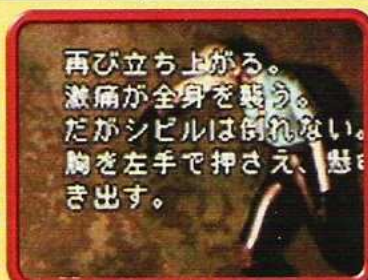
Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, zdjęcia LucasToys

Konami Wai Wai Racing Advance (Konami)



Czy to ci czegoś nie przypomina? Wystarczy spojrzeć na punkt pierwszy naszej relacji o grach... Czyżby szykował się konkurent dla Mario? Trochę to zbyt podobne... Do tego w tej grze występują mniej znane postacie, które na pewno nie mogą się mierzyć z takimi gwiazdami, jak Mario czy Donkey Kong. Wygląda więc na to, że ten wyścig gra Konami przegrała jużna starcie.

Silent Hill (Konami)



Horror, doskonale znany miłośnikom Playstation. Jednak nawet ich może zaskoczyć. No cóż, ta wersja jest bowiem czymś w rodzaju tekstowej przygodówki, w której każda sytuacja opisywana jest mnóstwem dziwnych znaczków. Na koniec musisz podjąć decyzję, dzięki której podążysz jedną z dostępnych dróg. Problem polega na tym, że gra była w języku japońskim, przez co niewiele osób zorientowało się w jej wstrząsającej (chyba) i poruszającej (zapewne) fabule. Całe szczęście, że od czasu, do czasu pojawiały się efektowne filmiki (nie po japońsku).

Momotarou Matsuri (Hudson)



Kolejne RPG. Tym razem z rewelacyjnym dźwiękiem, chociaż więcej zalet nie udało się jak na razie znaleźć. Postacie w tej produkcji też wyglądają trochę dziwnie. Wystarczy popatrzeć na obrazki. Czy i wy widzicie tam przypadkiem królika?

Rockman EXE (Capcom)



Dziwaczne połączenie RPG z grą karcianą. Wielki bohater staje się zabawką w rękach małego chłopca i przez to musi robić różne dziwne rzeczy, do których zmusza go dziecię – np. walczyć z przeciwnikami rezolutnego chłoptasia (czyżby wpływ Pokemonów?). Ogólnie rzecz biorąc, gra dostarczy wielu miłych doznań...

Pinobii no Daibouken (Hudson) (Wielka Przygoda Pinobee)



Pinobee to śmieszna, mała pszczółka, która musi pokonać wiele niebezpiecznych przeszkód, żeby wreszcie dostać się do wrogów i udowodnić im, kto tutaj rządzi (albo raczej żądli). Zwykła platformówka, tyle że dosyć ładnie zrobiona (jak wszystko na GBA).

Playstation

Gry nowej generacji

Japończycy to dopiero mają szczęście. W ich sklepach już od marca można dostać Playstation 2. W Europie ciągle przesuwają terminy wydania tego cudu techniki... I jak tu się nie złościć?





Oficjalna europejska premiera Playstation 2 miała odbyć się w październiku. Okazało się jednak, że zainteresowanie nową konsolą jest tak duże, że nie uda się dotrzymać tego terminu. Teraz PSX 2 ma pojawić się na półkach 24 listopada. Może jesteśmy uprzedzeni, ale dopóki nie dostaniemy w swoje ręce tego najnowszego dziecka Sony, to wolimy nie przywiązywać się do żadnych terminów. Mamy jednak jedną prośbę do Sony. Może tak uda się wyrobić przed Gwiazdką? Prosimy!

Na razie można tylko podziwiać gry z Japonii i najnowsze zapowiedzi z targów ECTS.

Zapowiada się...



Tak sobie

Dobrze

Doskonale



Bohaterka firmująca RIDGE RACER 5 prezentuje się uroczo

Ridge Racer 5

Murowany kandydat na przebój?



Ta gra skazana jest na sukces. Firma Namco połączyła popularność serii RIDGE RACER z możliwościami najnowszej konsoli Sony i stworzyła grę niemalże doskonałą. Wystarczy spojrzeć na zdjęcia, aby przekonać się, dlaczego. Grafika jest perfekcyjna i bardzo realistyczna. Samochody wyglądają jak prawdziwe i niemalże czuje się prędkość, z jaką pędzą. Doskonale odwzorowano najdrobniejszy szczegół tętniących życiem miast. Nad tobą będą unosiły się helikoptery, a na poboczu migały drzewa. A to wszystko będzie zmieniało się z szybkością błyskawicy. W końcu RR 5 to nie żadna żmudna symulacja. Tutaj liczy się przede wszystkim zręczność i szybki refleks. Zanim postanowisz zmierzyć się z komputerowymi przeciwnikami (lub z kolegami), będziesz mógł potrenować swoje umiejętności. Czego się jednak nie robi dla zwycięstwa w tak pięknej scenerii! Na pewno można się zgodzić na długie oczekiwanie na ukochaną grę. Warto jednak. RR5 po prostu zapowiada się na bardzo duży przebój.



Bez względu na to, czy akcja będzie rozgrywała się w dzień...



...czy w nocy, RIDGE RACER 5 cały czas ma prezentować się doskonale



PSX2. Marzenie tłumów. Już niedługo, oby do listopada...

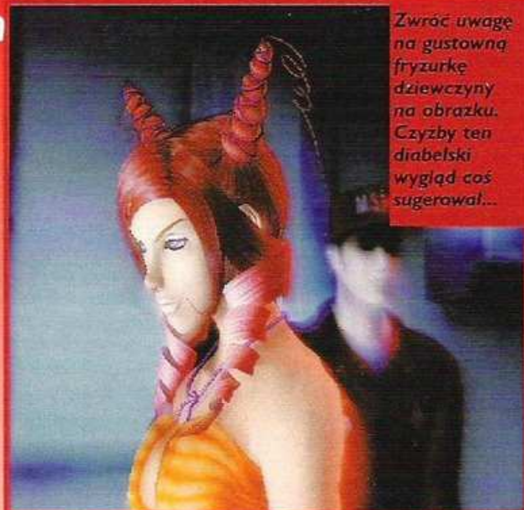
The Bouncer

Naprawdę oryginalna gra

Jeżeli należysz do miłośników gier z firmy SQUARESOFT, to na pewno powinieneś już teraz zbierać pieniądze na zakup tego produktu. Ma to być gra typu Akcja-RPG (tak przyjnajmniej podają jej twórcy), ale zupełnie oczywiste jest, że będą w niej przeważały elementy bijatyki. Będziesz mógł w czasie zmagań posługiwać się wieloma przedmiotami ze swojego otoczenia, rozbić każdy mebel, rzucić każdą butelką. Walki zostaną efektownie przedstawione dzięki dopracowanej pracy kamer, wybierających jak najlepszy widok. Poza tym gracz nie zostanie ograniczony do walki w zamkniętych arenach, lecz będzie mógł swobodnie poruszać się po świecie.

Nie spodziewaj się jednak, że twoja przygoda sprowadzi się jedynie do eliminowania kolejnych przeciwników. Nie zabraknie w niej bowiem także elementów romantycznych... W końcu w opracowywaniu postaci wzięli udział specjaliści, którzy wcześniej pracowali przy hicie FINAL FANTASY 7. Zapowiada się kolejny przebój!





Zwróć uwagę na gustowną fryzurkę dziewczyny na obrazku. Czyżby ten diabelski wygląd coś sugerował...



Teraz będziesz mógł bić się nie tylko z żywymi przeciwnikami. Zawsze możesz uderzyć... krzesło

Dark Cloud



Jeżeli jesteś fanem ZELDY na Nintendo, to na pewno spodoba ci się także ta nowa gra RPG. Wcielisz się tutaj w młodego chłopaka, który musi wylądować dziwnym pojazdem-wyspą na ziemi. Aby tego dokonać, musi rozprawić się z Diabelskim Królestwem, które (dosłownie) stoi na drodze do ukończenia tego zadania. Fabuła brzmi mało oryginalnie, ale ta gra to coś o wiele poważniejszego niż zwykłe RPG. Gracze będą tutaj bowiem uczestniczyli w dużym stopniu w rozwoju wydarzeń. Stworzą własną wyspę, stawiając na niej wszystko, co tylko przyjdzie im do głowy (no, może prawie wszystko), poczynając od małych chatek, kończąc na wielkich budowlach. Ale to nie koniec zabawy. Do twoich zadań będzie również należało zaprojektowanie elementów krajobrazu, wodospadów, wzgórz i dolin. Na końcu pozostanie tylko bezpiecznie osadzić się na Ziemi. Nie trzeba chyba wspominać, że wszystko zostanie przedstawione w dopracowanej grafice 3D. Jak na razie ten tytuł robi naprawdę bardzo duże wrażenie, ale co do jego grywalności będzie się można przekonać dopiero, gdy dostaniemy pełną wersję. Trzeba mieć jednak nadzieję, że będzie to naprawdę przełomowy tytuł.

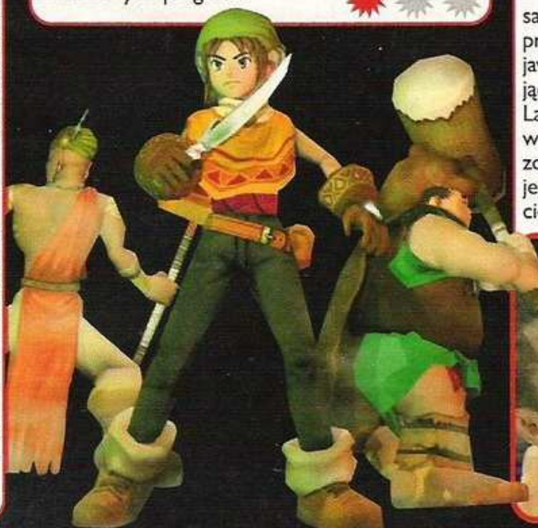


Be on Edge



Wyprodukowana przez Sony gra pozwoli ci na wcielenie się w reżysera. Jeśli marzyłeś o tworzeniu filmów i zabawie efektami specjalnymi, to ta gra pozwoli ci na zrealizowanie tych pragnień.



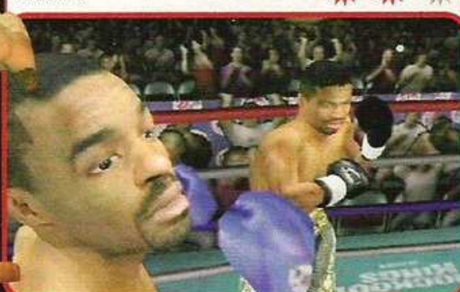


Knockout Kings 2000



Boks i inne brutalne dyscypliny upodobały sobie konsole. Nie może więc zabraknąć ich na PSX2. Przykładem takiej gry jest właśnie KK 2001. Niewątpliwą zaletą tego produktu jest niesamowita wręcz grafika. Tak realistycznego jej przedstawienia nie widzieli dawno fani sportu. Pojawią się tutaj wielkie i sławne nazwiska, poczynając od Muhammeda Ali, kończąc na Oskarze De La Hoya. Wygląd zawodników zostanie odwzorowany w najdrobniejszych szczegółach: pokazane zostanie ukształtowanie mięśni, wyraz twarzy czy jej zmiany na skutek zadanych ciosów.





Kessen



Pracująca nad tym tytułem firma Koei znana jest z gier bitewnych. Tym razem zajęła się stworzeniem wiernej symulacji bitew, jakie miały miejsce w Japonii w XVI i XVII wieku, kiedy to potężni przywódcy chcieli zjednoczyć swoje podzielone państwo. Główny problem w tamtych czasach dotyczył jednak odmiennej wizji tego, kto powinien rządzić taką Japonią. Wojska Wschodu, dowodzone przez Ieyasu Tokugawę, starły się z wojskami Zachodu, prowadzonymi przez Mitsunari Ishidę. Zgodnie ze źródłami historycznymi, pierwszy dowódca wygrał tę wojnę. Od czego są jednak gry? Teraz możesz wcielić się w jednego z dwóch władców i spróbować zmienić nieco historię. Czeka na ciebie wiele walk, które będą chyba samą przyjemnością ze względu na ich niezmiernie efektowne przedstawienie. Teraz będziesz mógł poczuć się, jak w wirze prawdziwych wydarzeń. Akcję ozdobią również niezmiernie efektowne wstawki filmowe. Wszystko zapowiada się wspaniale i pozostaje tylko cieszyć się z tego, że firma Electronic Arts postanowiła jednak przetłumaczyć grę na angielski i zająć się jej wydaniem poza granicami Japonii. Dziękujemy ci, Electronic Arts!!



Gran Turismo 2000



Ta gra konkuruje z RIDGE RACER V o miano najlepszych wyścigów. Wybór jest naprawdę trudny, ponieważ trzecia część GR również wygląda oszałamiająco. Wszystko to dzięki możliwościom, jakie daje Playstation 2.



Wipeout Fusion



Czwarta odsłona tej serii kosmicznych wyścigów, tym razem na PSX 2. Ich twórcy obiecują duży stopień interaktywności torówi możliwość pomknięcia zupełnie nieograniczonymi trasami. Teraz będziesz mógł nawet pędzić do góry nogami (pamiętasz ROLLCAGE?).





A oto dzielni bohaterowie TTT jak na rodzinnej fotografii: Yoshimitsu, Jun i Jin Kazama

Tekken Tag Tournament

Jeszcze lepszy i ładniejszy TEKKEN? O rany...

Na przykładzie tej gry doskonale można poczuć, jak kolejne przesuwanie premiery PSX 2 w Europie może popsuć nerwy... Skoro w Japonii już grają w tę wspaniałą grę, to dlaczego my musimy czekać! Przesadzamy? A wyobraź sobie bardzo ładną grafikę, która dopracowana jest w najmniejszych szczegółach. Piękne krajobrazy, wspaniałe miejsca walk. Dodaj do tego znanych i popularnych bohaterów z poprzedniej części sławnej serii (powracają także niektórzy wojownicy, którzy nie występowali w TEKKEN 3), którzy wyglądają jak żywi. Potem okraś to różnymi nowinkami, takimi jak możliwość tworzenia drużyny przez wybieranie jednego głównego bohatera i drugiego, jako zastępcy, który w każdej chwili może wkroczyć do walki (co zmusza do pewnego taktycznego planowania zmagań). Od zaciętych walk będziesz mógł zaś odpocząć, spędzając czas w kręgielni, czy robiąc ulubionym postaciom fotki. Są to na pewno miłe rozrywki, ale któżby chciał odpoczywać, kiedy na arenach ciągle toczą się zażarte walki. To jest właśnie TTT. Czy teraz rozumiesz, co czujemy?





No tak, jak widać, pan Yoshimitsu nie miał dużo szczęścia



No to ciach. A w razie czego zawsze można liczyć na przyjaciela



Grafika to jedna z najmocniejszych stron TTT. Być może najmocniejsza w historii PSX2



Teraz będziesz mógł zrobić sobie drużynę złożoną z dwóch osób. W końcu razem raźniej



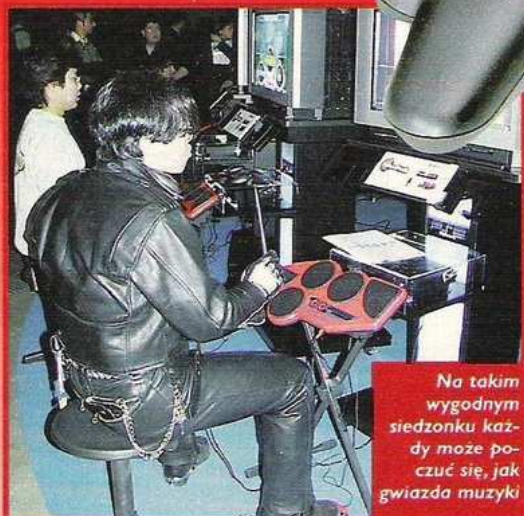
KESSEN to prawdziwy rarytas dla fanów bitew

Drummania

Łupu Cupu, Łupu Cupu, Brzdęk

Program pookazujemy specjalnie, po to, żebyś mógł zobaczyć, jakie to różności potrafią wymyśleć producenci. Do tej gry dołączany jest dodatkowy kontroler, który ma postać instrumentu muzycznego. Twoim zadaniem jest jak najwierniejsze odtworzenie rytmu narzucanego przez grę. Takie zwariowane programy robią w Japonii prawdziwą furorę. Czy Europę również opanuje szaleństwo drummanii? To wszystko zależy w dużym stopniu od ceny całego zestawu.





Na takim wygodnym siedzonku każdy może poczuć się, jak gwiazda muzyki



No tak. Dużo znaczków i kolorków. No nie wiem, mam już grać, czy mam nie grać?



Czy to Gwiazda, którą mam naśladować? Chyba wolę Metallicę...

Z.O.E.



Dobrze zapowiadająca się gra o mechach (czyli naprawdę wielkich robotach). Pierwsza rzecz, która mówi wiele o tym nadchodzącym przeboju to nazwiska osób odpowiedzialnych za ten projekt. Zajmują się nim bowiem ludzie mający na sumieniuza sukces między innymi METAL GEAR SOLID (tutaj wszyscy powinni zdjąć czapki z głów na znak szacunku) czy Gundam (wygląda więc na to, że temat wielkich robotów zostanie dobrze przedstawiony). Na początku zabawy każdy na pewno zachwyci się piękną grafiką, którą można także podziwiać na powyższych obrazkach. Ale przecież gry to nie tylko ładne zdjęcia, ale także fabuła. Ma być ona w tej grze pasjonująca. Akcja rozegra się w XXII wieku, kiedy ludzkość zdążyła się już rozplenić daleko poza granice Ziemi. W kolonii na Jupiterze mieszka 14-letni chłopiec Leo Stenbuch, który całkiem przypadkowo zostaje bohaterem i musi zmierzyć się z okrutną wojskową grupą najeźdźców z Marsa (noszącą nazwę właśnie Z.O.E., czyli Zone Of Enders). Oczywiście normalna broń w przyszłości już nie jest modna. Zarówno Leo, jak i jego przeciwnicy zasiądą w mechach, ku radości wielu fanów gier na konsole.

Midnight Club



Ta gra raczej nie ma zbyt wielu szans w rywalizacji z niecierpliwie oczekiwanym GRAN TURISMO 2000, ale również może znaleźć swoich zwolenników dzięki poruszaniu innej tematyki. Musisz tutaj bowiem zostać najlepszym kierowcą w nielegalnych wyścigach na ulicach miasta. Będziesz mógł pomknąć po ulicach Londynu i Nowego Yorku, wybierając opcję zręcznościową lub mozolną karierę na ulicach wielkich metropolii. Do swojej dyspozycji dostaniesz ponad 40 różnych pojazdów, do których będą należeć także samochody typowe dla obu miast (np. taksówki).



FIFA Soccer World Championship



Piłka nożna, której grafika na pewno zachwyci nawet najbardziej zagorzałych wrogów konsol. Wstarczy tylko popatrzeć na obrazki z gry. Nie widać na nich wprawdzie zachodów słońca i podskakującego z radości tłumu kibiców, które obiecuje nam producent, ale można zauważyć staranne wykończone postacie graczy. Oczywiście wszystko to podobno nie wpłynie na płynność przekazywania obrazu, a dzięki tej grze zatrze się różnica między realnymi, a wirtualnymi rozgrywkami. Na pierwszy rzut oka wszystko prezentuje się naprawdę imponująco, ale ostateczny werdykt będzie można wydać dopiero, kiedy gra zostanie ukończona.



Skysurfer



Samolot unosi cię na 10000 metrów. Wyskakujesz i zaczynasz surfować w powietrzu, dopóki nie spadniesz na ziemię. Wcześniej możesz się trochę przygotować, ćwicząc przed ogromną dmuchawą.

Time Splitters



Horror akcji, który wyszedł spod ręki części zespołu, odpowiedzialnego za bardzo popularną grę GOLDENEYE. Już na obrazkach widać, że ta gra na pewno nie będzie przeznaczona dla młodszych odbiorców. Pełno w niej będzie przemocy i lejącej się krwi, a jej bohaterem jest diabelska rasa Timesplittersów, która potrafi manipulować czasem.



Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina







Walka odbywa się w systemie turowym i masz sporo czasu na podjęcie decyzji, jaki wykonać następny ruch



POKÉMON

INFO
POKEMANIACY

Pokemony to nie tylko gry na konsolkę GameBoy. Występują one także w serialu animowanym (w Polsce pokazuje go Polsat) i w grze karcianej. Stworki znalazły się także na malowidłach, ozdabiających samolot czy w specjalnym wydaniu gry planszowej Monopoly. A to tylko niektóre z rzeczy, związanych z Pokemonami. Na Zachodzie powstał także cieszący się bardzo dużą popularnością film fabularny na temat tych stworków (Pokemon The First Movie). Niestety, w Polsce można dostać tylko CD z muzyką z tego filmu (z piosenkami takich gwiazd, jak Billy Crawford, M2M, Christina Aguilera, Britney Spears, N'SYNC, B*Witched i Baby Spice). Najbardziej znanym Pokemonem jest PIKACHU, czyli grubiutki, żółty, przypominający trochę mysz Pokemon. Wiele osób uważa, że ta gra jest tylko o nim... Jednak ten Pokemon od samego początku towarzyszy głównemu bohaterowi tylko w POKEMON YELLOW. W innych wydaniach jest po prostu jednym z wielu stworków, które musisz złapać.

Są małe, mieszkają w konsolach (najlepiej czują się w przenośnym GameBoy) i ich pasją jest staczanie walk między sobą. Nie chodzi tutaj bynajmniej o krasnoludki, czy uciążliwe mole. Świat oszalał! Pokemania ogarnęła wiele krajów, a teraz niebezpiecznie zbliżyła się do Polski...

Całe szaleństwo zaczęło się oczywiście w Japonii i było związane nieodłącznie z konsolami Nintendo, czyli N64 i GameBoy. Fabuła gier z Pokemonami jest niezmiernie prosta. W Pallet Town żył sobie dziesięcioletni chłopiec, Ash, który nie miał zbyt wielu problemów. Do czasu, kiedy jego sąsiad obwołał go swoim największym wrogiem. Rad, nie rad musiał się bronić. Skoro natręt zamierzał trenować niejakie Pokemony, to chłopiec nie miał wyjścia i też musiał zapoznać się z miłymi stworkami. Tak zaczęła się jego podróż w poszukiwaniu szczęścia, na której końcu czekał tytuł Najlepszego Trenera Pokemonów. Jednak jego zdobycie nie jest takie łatwe. **Jako Ash musisz bowiem pokonać wielu rywali, którzy także zbierają i trenują swoje Pokemony.** Jest bardzo wielu przedstawicieli gatunku Pokemonów. Niektórzy z nich należą do gatunku wodnych, inne lubią posługiwać się elektrycznością, a zdarzają się też takie, które wolą unosić się w powietrzu. Od tych cech zależy ich zachowanie się i słabości w czasie walki. Czy wiesz, co stanie się, jeżeli suszarka wpadnie do wody? Na pewno nie możesz próbować tego w domu, bo wtedy nastąpi wielkie bum! To samo może stać się w czasie starcia wodnego Pokemona z elektrycznym. Każdy ze stworków ma swoje specyficzne umiejętności, np. przypominający smoka Charmander potrafi rzucać ognistymi kulami. Oczywiście, im wyższy poziom doświadczenia danego Pokemona, tym lepsze jego umiejętności. Podczas wędrówki można znaleźć też bardzo przydatne przedmioty, które pomogą w pokonaniu przeciwników. Po skończonej walce możesz też uleczyć swoich ulubieńców w specjalnym Pokemon Center.

Dobry trener Pokemonów może mieć przy sobie tylko 6 podopiecz-



Grafika nie stoi na najwyższym poziomie, ale to nie psuje zabawy



W czasie gry spotykasz wielu ludzi, którym przyda się twoja pomoc





W ŻÓŁTEJ WERSJI od samego początku towarzyszy ci najładniejszy z Pokemonów, czyli Pikachu

nych, a inni grzecznie siedzą sobie w pudełkach w specjalnym komputerze.

W grze dużą rolę odgrywa również element kolekcjonerski. Cała zabawa polega też na tym, żeby zebrać wszystkie Pokemony. A twórcy w każdej kolejnej grze dodają nowe potworki. Na konsolkę GameBoy pojawiły się najpierw dwie części tej gry, POKEMON RED i BLUE (wersja czerwona i niebieska ze 150 Pokemonami). Później wydano wersję ŻÓŁTĄ. Te trzy części właśnie zagościły w Polsce (razem z serialem o przygodach Pokemonów). W USA za parę miesięcy pojawi się też SREBRNA i ZŁOTA edycja. Jak widać, zebranie wszystkich milusińskich nie jest łatwe. To jednak sprawia, że gra jest naprawdę wciągająca. Na początku może ci się wydawać, że zabawa szybko się skończy. POKEMON na GB jest bowiem czymś w rodzaju przygodówki. Musisz przejść przez całą okolicę, pokonując przeciwników, wykonując niezbyt trudne zadania (musisz np. zanieść komuś jakiś przedmiot) i zbierać Pokemony. Skolekcjonowanie wszystkich stworków zabierze ci jednak bardzo wiele czasu! Wynika to z paru rzeczy.

Po pierwsze, Pokemony ukrywają się w wielu dziwnych miejscach. Czasami będziesz musiał kluczyć po krzakach przez kilka minut, zanim znajdziesz właśnie takiego stworka, jakiego chciałeś znaleźć w tym miejscu. Po drugie, zbieranie Pokemonów to tak naprawdę zmniejszenie ich energii do takiego poziomu, że dadzą się zamknąć w specjalnej kuli, służącej do ich przechowywania. Na wolności żyje jednak wiele bardzo silnych potworków, które na pewno nie chcą dostać się do ciasnych kulek i dlatego zrobią wszystko, żeby pokonać twoje Pokemony. Zanim je złapiesz, będziesz musiał wymyślić specjalną strategię. Do tego wszystkiego pojawiają się Pokemony, które w grze występują tylko jeden jedyny raz. Nie wykorzystasz szansy na złapanie ich za pierwszym razem – nie będziesz mógł zostać Największym Trenerem Na Świecie! Niektóre potworki dostaniesz tylko drogą kupna lub wymiany na innego malucha. Twoi podopieczni w czasie walki dostają również punkty doświadczenia, dzięki którym mogą zmienić się w bardziej rozwinięte formy (np. zwykły Pokemon-żółw może stać się silnym Pokemonem–żółwiem bojowym).

Jak widzisz, cała gra jest dosyć skomplikowana, a element kolekcjonerski sprawia, że spędzisz nad nią dużo godzin. A jeżeli namówisz do zabawy kolegę czy koleżankę, to po zakupieniu specjalnego kabelka, będziecie mogli wymieniać się Pokemonami, które mieszkają w waszych konsolach.

Dzięki tym wszystkim elementom zabawy wystarcza na bardzo długo. Grafika w GameBoy nie jest może rewelacyjna, ale wystarczająco dobra, żeby przedstawić przygody głównego bohatera i jego przyjaciół. Jeżeli chcesz natomiast zobaczyć ładne, animowane postaci Pokemonów, to możesz zagrać w POKEMON STADIUM na Nintendo 64 (test tej gry zamieściliśmy na stronach 28-29).

Na pewno zebranie wszystkich Pokemonów zajmie ci wiele dni (jeżeli kiedyś ci się to w ogóle uda). Nie martw się jednak! Producenci cały czas pracują nad nowymi odsłonami tego przeboju, w których znajdują się kolejne stworki. A przecież, jak głosi hasło reklamowe: Ty musisz złapać je wszystkie...

INFO

TE GRY JUŻ SĄ:

POKEMON BLUE i RED (GB)
Wszystkie 150 Pokemonów znajduje się tylko w obu wersjach

POKEMON PINBALL (GBC)
Flipper, w którym kulka to Pokeball. Też trzeba zbierać Pokemony...

POKEMON STADIUM (N64)
Trójwymiarowa walka

POKEMON SNAP (N64)
Tym razem musisz sfotografować wszystkie Pokemony w ich naturalnym środowisku

POKEMON TRADING CARD GAME (GBC)
Gra oparta na karciance

POKEMON YELLOW (GB)
Od samego początku towarzyszy ci Pikachu

SUPER SMASH BROS. (N64)
Bijatyka z gwiazdami Nintendo. Nie mogło więc zabraknąć Pikachu

ZAPOWIEDZI:

POKEMON SILVER i GOLD (GB)
W USA w październiku. Nowe Pokemony, nowe typy (np. nocne stworki). Będą też Pokemony dziewczynki i chłopcy. Z tego mogą powstać maluchy...

POKEMON PUZZLE LEAGUE (N64)
W USA na jesieni. Gra logiczna w stylu TETRIS

POKEMON CRYSTAL (GBC)
Gra, która ma być dostosowana do połączenia komórki i GBC (patrz str. 83)



Do przeciwników Asha należą nie tylko trenerzy Pokemonów, ale również przedstawiciele grupy Team Rocket

Tekst: Aleksandra „Pikachu-Krupik" Cwalina

NOWOŚCI

Z OSTATNIEJ CHWILI

● LICEUM LINUXA
Od nowego roku szkolnego w Szczytnie rusza pierwsza w Polsce (i jedna z nielicznych na świecie) szkół ogólnokształcących dla młodych informatyków. Przy tamtejszym Zespole Szkół Zawodowych zostanie utworzona 30-to osobowa klasa (o miejsce starało się ponad 60 osób z całej Polski), kształcąca programistów sprawnie poruszających się w systemie Linux.

● INTERNET Z SATELITY
W październiku pierwsi abonenci płatnego pakietu Wizja TV powinni uzyskać dostęp do Internetu drogą satelitarną. Sygnał zwrotny będzie przekazywany przez linię telefoniczną. UPC (właściciel Wizji TV) zaopatrzy swoich abonentów w specjalne karty internetowe montowane w PC. Również w sieci tv kablowej PTK (będącej własnością UPC) w grudniu ma być zaoferowany szybki dostęp do Sieci. Użytkownicy mają korzystać z modemów kablowych, co ma zapewnić szybkość wyższą niż w standardzie ISDN (128 kb/s). Na razie jeszcze nic nie wiadomo na temat kosztów obydwu usług.

● „REWOLUCYJNE" ZMIANY?
W poprzednim numerze próbowaliśmy odgadnąć, jakie będą nowe opłaty za korzystanie z dostępu do Internetu w TP S.A. Teraz już wiemy, że wybrano stosowane w wakacje rozwiązanie: w dzień od 8.00 do 18.00 impuls co 3 minuty, a w weekendy oraz w tygodniu od 18.00 do 8.00 – co 6 minut. Cóż, stanowczo to nie jest to, na co czekali Internauci. Zwłaszcza, że konkurencyjny operator prywatnej sieci Dialog chce zaoferować dostęp za stałą opłatą wynoszącą około 85 zł miesięcznie. Bez względu na godziny i długość korzystania z Sieci.

● CO NAGLE, TO PO DIABLE...
Korporacja Intel postanowiła wycofać ze sprzedaży swoje nowe, 1.13 GHz procesory Pentium III. Jak się okazało, układy posiadają wadę konstrukcyjną, uniemożliwiającą w pewnych warunkach pracę komputera. Całe szczęście, liczba sprzedanych chipów nie była jeszcze zbyt wielka. Według opinii specjalistów przyczyną całego zamieszania jest chęć rywalizacji z konkurencyjnym 1.1 GHz Athlonem produkowanym przez AMD. Podobno pierwotnie Intel nie zamierzał nawet produkować procesora o tej prędkości... Producent popularnego Celerona może jednak poszczycić się innym dużym sukcesem – podczas testów procesora Pentium IV udało się uzyskać prędkość 2 GHz i to bez zastosowania specjalnego układu chłodzącego!

● PHOTOSHOP PO RAZ SZÓSTY
Znana głównie z doskonałych programów graficznych firma Adobe zapowiada, że pod koniec roku do sklepów trafi najnowsza, szósta wersja programu do obróbki zdjęć i obrazów bitmapowych – Adobe Photoshop. Tymczasem pirackie wersje beta są już oferowane w Sieci (jako pełne wersje).

● NVIDIA KONTRA 3DFX
Firma NVidia, producent popularnych układów graficznych Riva TNT, TNT2 i GeForce, oskarżyła konkurencyjną firmę 3dfx o kradzież rozwiązań technologicznych. NVidia żąda, aby 3dfx zaprzestał produkcji i sprzedaży kart Voodoo 3, 4 i 5.

● NOWY SYSTEM DLA MACINTOSHA
13 września miała miejsce premiera najnowszego systemu operacyjnego dla komputerów Macintosh – OS X. Programiści postawili na stabilność oprogramowania, przy okazji zmieniając wygląd makowych okienek. Nowością jest też odtwarzacz MP3 oraz rozbudowana aplikacja multimedialna QuickTime.

● GRY KOMPUTEROWE ROZŁADOWUJĄ NAPIĘCIE?
Naukowcy z NASA twierdzą, że gry komputerowe pomagają odreagować napięcie oraz stresy. Co ciekawe, taki pozytywny wpływ wywierają nie tylko na młodzież, ale i na dorosłych. Dlatego też osoby wykonujące stresującą pracę (np. piloci samolotów) powinni dla zachowania równowagi psychicznej grać na komputerze...

SPRZĘT

SZYBKI OPTIMUS

Pierwszy polski komputer z Pentium III 1 GHz

Optimus S.A. wyprodukował pierwszy polski komputer wyposażony w procesor Intel Pentium III pracujący z szybkością 1 GHz. Model nazwany Prestige 2000 korzysta z płyty głównej z chipsetem Intel 815E, obsługującej między innymi nowy standard ATA 100. Komputer Optimusa posiada ponadto 128 MB pamięci SDRAM PC 133, dysk twardy o pojemności 30 GB firmy IBM, kartę grafiki GeForce z 32 MB pamięci. W środku obudowy znajduje się też karta Sound Blaster Live! i napęd DVD-ROM oraz modem. Dodatkowym wyposażeniem jest oprogramowanie antywirusowe oraz pakiet internetowy. Ten super sprzęt ma niestety jedną podstawową wadę – z powodu wysokiej ceny (ok. 10 000 zł) raczej nie trafi do graczy...

ŚWIAT

TAJEMNICZA KONSOLA

Bandai – konkurent GameBoy Advanced?

Mało znana w Polsce japońska firma Bandai Co. zamierza wyprodukować przenośną konsolę do gier, która ma być odpowiedzią na zapowiadanego przez Nintendo Game Boy Advanced.

Konsola, która ma zostać wyposażona w kolorowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny, w sprzedaży pojawi się najprawdopodobniej w grudniu.

Na początku gracze będą mogli zagrać w znany przebój: Final Fantasy. Producent wierzy, że to właśnie dzięki tej bardzo popularnej na świecie (a zwłaszcza w Japonii) serii, uda mu się zapewnić odpowiednio dużą popularność i tym samym osiągnąć sukces rynkowy.

Jak widać, szał produkcji konsol ogarnął chyba wszystkie firmy elektroniczne na świecie...

EXTRA

DREAMCAST TANIEJ

Wojny konsolowej ciąg dalszy?

Firma Sega, producent popularnej na Zachodzie konsoli Dreamcast, postanowiła obniżyć cenę swojego produktu. Do tej pory za konsolę Segi trzeba było zapłacić około 200 dolarów (cena w USA), teraz konsola będzie kosztować tylko 150 dolarów. Tak znaczna obniżka ma zdaniem producenta spowodować wzrost sprzedaży konsol oraz zapewnić firmie Sega dominację na rynku USA. Ponadto firma zamierza w ten sposób konkurować z PlayStation 2, która ma trafić do sklepów w Stanach Zjednoczonych za dwa miesiące. Sony PlayStation 2 ma kosztować 300 dolarów, a więc dwa razy drożej niż obecnie Dreamcast.

Dodatkowym argumentem Segi ma być on-line'owy serwis SegaNet, umożliwiający graczom wykorzystanie Dreamcasta do prowadzenia gry przez Internet. Zachęcają do korzystania z SegaNet'u, firma udzieli 150-dolarowego rabatu wszystkim, którzy zdecydują się na 18-miesięczny abonament (kosztujący 22 dolary miesięcznie).

Do końca tego roku ma powstać 12 gier umożliwiających rozgrywkę w Sieci.

SPRZĘT

FUJITSU SIEMENS I F-1

Przenośne komputery w najszybszych bolidach świata

Oglądając relacje z wyścigów Formuły 1, na pewno zauważyliście, że w boksach zawodników, poza obsługą techniczną i mechanikami, zawsze kręci się kilku gości z przenośnymi komputerami. Jak się okazuje, popularne laptopy mają w tym sporcie ogromne znaczenie. I tak na przykład West McLaren Mercedes nie wyobraża sobie pracy bez sprzętu dostarczanego przez Fujitsu Siemens Computers. Ich stacjonarne komputery służą jako serwery i stacje robocze, na których opracowuje się pojazdy F-1. Jednak to nie wszystko! Małe Lifebooki serii E są wykorzystywane do... uruchomienia silnika bolidu, a podczas wyścigu zbierają wszystkie dane napływające z czujników pojazdów.



Bez komputera ani rusz! Chyba wszystkie dziedziny życia opanowała elektronika!

CLICK!

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Agnieszka Trzebska (korekta)

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kułakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Marta Cichocka, tel. (022) 51-70-244

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (kier. działu) tel. (022) 517-01-84, Dariusz Trzciński, tel. 517 02 55, Lidia Bednarz, Agata Przonek, Beata Hentosz

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

SPRZĘT KOMÓRKOKONSOLKA

Nareszcie! Dwa genialne wynalazki złączone w jedno!

Nie zamierzamy napisać tutaj bynajmniej o najnowszej wersji lodówkolokówki, ale o połączeniu telefonów komórkowych z GameBoy Color i najnowszą konsolką Nintendo, GameBoy Advance (piszemy o niej na stronach 74-75). Wystarczy mieć odpowiedni kabelek, a ulubiona konsola może zostać dodana do ukochanej komórki (takie dwa w jednym). W ten sposób będzie można nie tylko odbierać e-maile, ale również ściągać dane z Internetu, ładując je prościutko do GameBoya. Na Sieci pojawił się nowy, supermegaextra Pokemon? Nic nie będzie stało na przeszkodzie, żebyś zaraz miał go w swojej konsoli. Producenci oczywiście zauważyli tutaj żyłę złota i już szykują na potrzeby nowego urządzenia kolejnego Pokemona, tym razem będzie to POKEMON CRYSTAL. Niestety, cała zabawa możliwa jest dzięki technologii dostępnej w Japonii. Z tego wynika smutny wniosek: na razie tylko mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni będą mogli rozkoszować się tym rozwiązaniem.

Wielki dzień pojawienia się urządzenia na rynku to 14 grudnia 2000. Szkoda, że my nie dostaniemy pod Choinkę takiego prezentu...



Teraz możesz grać nawet ze znajomym zza oceanu!

EXTRA SEKRETY TANIO SPRZEDAM!

Sensacje i skandale w świecie filmu

Tego lata miłośnicy wielkich produkcji o tematyce fantasy i sf mieli wiele powodów do radości. Rozpoczęto bowiem zdjęcia do aż trzech filmów, które mają szansę stać się przebojami początku nowego wieku. Wyzwanie nie jest łatwe, zwłaszcza że reżyserzy poprzeczki postawili sobie bardzo wysoko, zabierając się za klasykę gatunku. Tytuły są doprawdy imponujące: druga część historii Gwiezdnych Wojen (Epizod 2), Trylogia Władcy Pierścieni oraz Dungeons and Dragons (film oparty na niezmiernie popularnym systemie RPG). We wszystkich tych produkcjach występują bardzo sławni aktorzy, a większość informacji z planu jest skrzętnie ukrywana. Ta reguła najmniej dotyczy może Dungeons and Dragons, którego twórcy chętnie dzielą się informacjami na temat swojego dzieła z Internautami (na stronie www.dndmovie.com). Informacje na temat dwóch pozostałych filmów są równie tajne, jak dane z baz wojskowych.

Filmowcy nie docenili jednak inwencji ludzkiej. Mało brakowało, a najboleśniej wścibskość fanów odczułby sam wielki George Lucas. Otóż, do prowadzących internetową stronę www.theforce.net zgłosił się podobno tajemniczy informator, który chciał sprzedać scenariusz powstającego właśnie filmu (dobry scenariusz, nowy, prawie nieużywany...). Całe szczęście, że rozsądni właściciele strony oparli się pokusie i nie dokonali zakupu. Tłumaczyli się także, że skoro film ma się pojawić w kinach dopiero w 2002 roku, to po co psuć sobie przyjemność (za co większość fanów Gwiezdnych Wojen dałaby się jednak poszatkować). Jednak do tej pory nie ujawnili, ktoż to taki zamierzał popełnić taką niegodziwość... Na razie opierają się także atakom sławnych brygad prawników firmy LucasArts, którzy (całkiem słusznie) usiłują odnaleźć źródło przecieku.

Na pewno po tej informacji twórcy innej megaprodukcji, Władcy Pierścieni (Lord of the Rings), byli bardzo zadowoleni z faktu, że konkurencji podwinęła się noga. Do czasu jednak, kiedy sami zaczęli mieć kłopoty ze wścibskimi fanami. Kiedy filmowano sceny w pięknych krajobrazach Nowej Zelandii, okazało się, że w wielu zielonych i bujnych krzakach tej malowniczej wyspy ukryło się sporo dziennikarzy, którzy zamierzali zrobić nieautoryzowane zdjęcia i korzystnie je sprzedać. Nie trzeba chyba tłumaczyć, że fotki przedstawiające np. Froda grającego na GameBoy Color mogłyby zaszkodzić wizerunkowi całego filmu. Całe szczęście, że trefne zdjęcia udało się wycofać z obiegu i w końcu nie zobaczyło ich wiele osób...



Najnowsza superprodukcja „Dungeons & Dragons" ma bardzo ładną stronę (www.dndmovie.com)

EXTRA LARA NABIERA ROZPĘDU

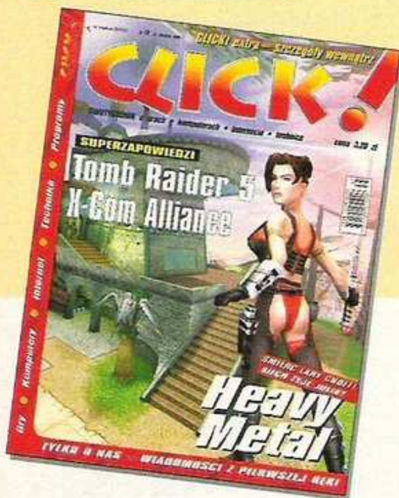
Najnowsze informacje na temat filmu Tomb Raider

Nie ma nic dziwnego w tym, że wszyscy gracze z niecierpliwością oczekują wszelkich informacji na temat pierwszego filmu fabularnego z Larą Croft w roli głównej. Co pewien czas twórcy ujawniają garstkę szczegółów (bynajmniej nie na oficjalnej stronie, na której dalej zastanawiają się, kto wystąpi w głównej roli).

Od dawna już wiadomo, że Larą została Angelina Jolie (laureatka Oskara za „Przerwaną Lekcję Muzyki", znana też z „60 sekund"), a reżyserem Simon West („Con Air" z Nicolasem Cage). Główni aktorzy podobno już teraz podpisali zgodę na uczestniczenie w dwóch następnych odsłonach serii, które powstaną, jeżeli pierwsza część odniesie wystarczający sukces. Zdjęcia rozpoczęto 31 lipca, a ujęcia będą kręcone w Islandii, Kambodży i w Londynie (Lara ma się między innymi znaleźć na Wielkim Milenijnym Diabelskim Kole).

Na razie rola sławnej pani archolog nie przypadła do gustu Angelinie, która musiała przejść morderczy trening. W jednym z wywiadów żaliła się, że musi wstawać o 7 rano i ćwiczyć jogę. Do tego każą jej pić napoje proteinowe, zabronili palić papierosy i pić jakikolwiek alkohol (a co z lampką szampana?) i używać cukru. Do tego jest daleko od swojego męża, musi ćwiczyć skoki na bungee, nurkowanie, sztuki walki z Siłami Specjalnymi i kicboxing. Amerykanka Jolie musi też poznać angielskie maniery i specjalny akcent. Ojej. A wydawało się, że rola Lary może być taka miła. Jeżeli chociaż połowa rzeczy, o których mówiła Jolie w wywiadzie, jest prawdziwa, to bardzo jej współczujemy...

Tekst: R.J. „Yackoo!", Krupik



Cześć!
Skończyły się wakacje i pora wracać do codziennych zajęć (zakładając, że ktoś miał oczywiście wolne, bo cała nasza redakcja dzielnie trwała na posterunku). Mimo urlopów cały czas przysyłaliście do nas nowe listy – i świetnie, choć w końcu udało Wam się zablokować naszą małą pocztę...
Zanim jednak przejdziemy do listów, zajmijmy się kilkoma innymi sprawami. Jak zapewne zauważyliście, w tym numerze wyjątkowo mamy 20 stron więcej. Znajdziecie na nich specjalne relacje z targów ECTS i SpaceWorld oraz prezentację najnowszych konsol. Poza tym zwiększamy długość tekstów, o co prosiliście wiele razy. Mamy nadzieję, że teraz już nikt nie będzie narzekał, że recenzje są za krótkie... Kolejną nowością jest konkurs na najciekawszy e-mail lub list – do wygrania nagroda niespodzianka. A więc – piszczie do nas, a my odpowiadamy na wasze pytania.

WADY, ZALETY I DUŻO POMYSŁÓW...

Jestem waszym wiernym czytelnikiem od numeru 11. Bardzo mi się podobacie, a widziałem już nie jedno czasopismo o grach. Macie i wady, i zalety, więc zacznijmy od tych pierwszych:
Jeśli musicie dawać dział T&T, to powinno być w nim więcej kodów. Skoro zajmujecie się też konsolami, to poświęcajcie im więcej stron. Moim zdaniem artykuły są zbyt krótkie, a część z nich, zwłaszcza T&T, ma kiepską oprawę graficzną. Teraz może trochę zalet: wasze zapowiedzi są jak świeże bułeczki! W artykułach umiecie wstawić odpowiednią dawkę humoru, a w każdym numerze jest dużo fajnych konkursów, poza tym podobają mi się wyczerpujące artykuły o sprzęcie.
Teraz trochę pomysłów: stwórzcie możliwość prenumeraty, piszcie reportaże na temat np. PS2. Dajcie więcej stron (nie musicie pisać tam o grach, ale o sprzęcie, Internecie). Opisując gry, podzielcie je na grupy, np. sportowe, strzelanki... CLICK! EXTRA niech ukazuje się co miesiąc i dawajcie prezenty, np. znane na Zachodzie koperty z plakatami, nalepkami i innymi bajerami.

Tomek – san

Część naszych czytelników chciałaby, aby w T&T były same kody, inni wolą poradniki. Chyba najlepszym wyjściem jest w tej sytuacji dawanie obydwu rzeczy. Co do tematu konsolowego, to niestety, w Polsce wychodzi znacznie mniej legalnych gier na tę platformę (do tego są znacznie droższe niż te na PC, a ich dystrybutorom chyba mniej zależy na promocji). Dlatego też dział o grach na PSX jest w CLICKU! taki mały.
Opisując gry, chcielibyśmy, abyście mogli nie tylko przeczytać o danym programie, ale i obejrzeć go na zdjęciach. Ale skoro chcecie więcej tekstu, postaramy się spełnić to życzenie. Również nasi graficy przyrzekli, że będą lepiej traktowali T&T.
I na koniec pomysły: prenumerata – cały czas ją załatwiamy, nawet już wydeptaliśmy dziurę przed drzwiami naszych szefów. Reportaże dajemy, gdy dzieje się coś ciekawego – targi CeBIT, E3 itp. Natomiast podział recenzji wg rodzajów gier chyba wprowadziłby tylko dodatkowe zamieszanie – przecież nie w każdym numerze opisujemy np. gry sportowe. Mimo że, podobnie jak i wy, bardzo lubimy CLICK! Extra (w końcu to nasze drugie dziecko), nie możemy obiecać, że będzie ukazywał się co miesiąc. A co do dodatków – staramy się, aby w miarę możliwości były oryginalne.

CO MI SIĘ NIE PODOBA...

Czytam Clicka od dłuższego czasu, jednak nie podoba mi się to, że nie odpisujecie na każdy list. Czy nie macie czasu? Podoba mi się natomiast, że spełniacie dużo próśb czytelników.

Kuba

Chcemy i staramy się odpowiadać na każdy list oraz e-mail, jednak czasami po prostu nie starcza nam na to czasu. Dlatego też do niektórych odpowiedzi przychodzą po dwóch lub trzech tygodniach. Na najczęściej powtarzające się pytania odpowiadamy na łamach naszego pisma. Natomiast nie odpowiadamy na listy z prośbami o wysłanie kodów lub poradników – ale o tym informowaliśmy już wiele razy i na pewno o tym pamiętacie.

PROBLEM Z ROLLERCOASTER TYCOON

Niedawno kupiłem grę Rollercoaster Tycoon wraz z dodatkowymi atrakcjami. Po zainstalowaniu dodatkowych atrakcji mam problem z zapisywaniem gry. Czy moglibyście coś mi poradzić?

kinio11

Nie napisałeś nic o konfiguracji komputera, na którym grasz w tę grę, tak więc trudno nam coś doradzić... Chyba najlepiej będzie, jak zwrócisz się do polskiego dystrybutora gry (kupując oryginał, płacisz między innymi za możliwość zwrócenia się o pomoc) – telefon do odpowiedniego działu w firmie znajdziesz na pudełku.

CZY CLICK! BOI SIĘ KRYTYKI?

Na wstępie chciałbym napisać, że mimo iż jestem fanem pisma XXX (iksuję ponieważ nie chcę robić kryptoreklamy), to kupuję także CLICKA!
Dlaczego? Dlatego, że te dwa tytuły znakomicie się uzupełniają, ale nie to jest tematem mojego listu. Chciałbym was zapytać, czy istnieje możliwość pisania do CLICKA! jakichś artykułów. Mam jeszcze kilka propozycji odnośnie CLICKA! Powiększcie dział listy! Czytając ten dział zauważyłem, że chyba nie bardzo lubicie krytykę? Założę się, że do redakcji przychodzą też jakieś listy z uwagami krytycznymi – zamieszczajcie je. Poza tym podoba mi się wasza gazeta, ponieważ każdy coś w niej dla siebie znajdzie.

Michał z Białegostoku

W chwili obecnej mamy komplet autorów, jak i autorów zapasowych (leżą w magazynie na półkach w zalewie octowej i czekają na swoją kolej). Tak więc dziękujemy za ofertę, ale nie skorzystamy...
W miarę możliwości staramy się powiększyć dział listy (a przynajmniej ilość publikowanej korespondencji). A co do krytyki – publikujemy także listy naszych przeciwników, jest tylko jeden warunek: nie mogą zawierać słów powszechnie uważanych za wulgarne i obraźliwe. Niestety, dla wielu jest to bariera nie do pokonania...

JAK OSZOŁOMIĆ FANÓW PORADNIKÓW

Następny CLICK! EXTRA powinien być w większości zapełniony poradnikami. Nie chodzi tu bynajmniej o to, że jestem jednym z tych gorących „zwolenników poradników" – wręcz przeciwnie. Jak poradniki dacie w dodatku, to samo pismo będzie mogło składać się tylko z 3 stron kodów i fury recenzji, sprzętu, Internetu itd.

Janek „Tereth"

Pomysł jest niezły, tylko ma jeden minus. Nasi czytelnicy nie chcą masy poradników na jeden raz. Oni chcą poradniki regularnie co dwa tygodnie. No i co na to poradzić?

PROBLEM Z WINDOWS

Mam problem: posiadam system Windows 98 i przypadkowo wyłączyłem autostart. Nawet nie wiem jak i – co gorsze – nie wiem, jak go z powrotem uruchomić...

Maciej z Ostrowa Wlkp.

Poprzez Panel Sterowania (Control Panel) uruchom System, a następnie wybierz ikonkę napędu CD-ROM i kliknij właściwości. Na jednej z zakładek jest automatyczne powiadamianie o włożeniu płyty. Powinno być ono uaktywnione.

SIEDEM ŻYCZEŃ

Nie chce mi się wypisywać zalet CLICKA!, za to mam parę próśb:
1) Zmniejszcie dział TIPSÓW
2) Dawajcie więcej RECENZJI
3) Otwórzcie wreszcie stronę WWW
4) Zróbcie jakiś konkurs e-mailowy
5) Dajcie takie konkursy, aby nie trzeba było wysyłać kartek pocztowych
6) Dodajcie do numeru segregator na Tipsy i Kody
7) Nie podnoście ceny waszego pisma,

Maciej z Ostrowa Wlkp.

Spokojnie, nie wszystko na raz...
1) Tipsy – tego tematu już więcej nie poruszę, przeczytaj kilka ostatnich LISTÓW i będziesz wiedział, czemu...
2) Ilość recenzji zależy od wydawców gier w Polsce – nie opisujemy gier pirackich, a nie możemy wszystkiego kupować za granicą – co Wam przyjdzie z recenzji gier dostępnych np. w Anglii?
3) Jak dobrze pójdzie, w chwili, gdy ten numer będzie w kioskach, nasze strony powinny już działać.
4) Konkurs e-mailowy uzależniony jest od... stron WWW.
5) To znaczy jakie? Audiotele? Kartki konkursowe są jednym z lepszych rozwiązań!
6) 100 Segregatorów można wygrać w naszym superkonkursie.
7) Staramy się nie podnosić ceny pisma, ale nie zależy to tylko od nas. Musimy płacić za papier i drukarnię – na te ceny nie mamy wpływu.

TAJEMNICA CENY CLICKA!

Pozdrowienia dla całej redakcji !!!!!!! Oby tak dalej!!! Ale mam pytanko: dlaczego wasza gazeta ma tak atrakcyjną cenę?

Rozik

To proste – staramy się nie zmuszać czytelników do płacenia za coś, co nie jest im naprawdę potrzebne (tzn. super błyszczący papier, lakierowana okładka, co numer CD...). I jak widać, chyba to się podoba naszym czytelnikom.

BRAWO ZA ODWAGĘ!

Jako wasz wierny czytelnik chciałbym wam pogratulować i zachęcić do stworzenia nowego działu na temat Mangi i Anime. Wiem, że podjęliście wielkie ryzyko, zamieszczając artykuł na temat „Dragon Ball". Wiele osób mogło was wyśmiać, gdyż podjęliście bardzo trudne wyzwanie – uświadamianie ludziom, czym jest tak naprawdę M&A. Wiele osób sądzi, że są to tylko „głupie" bajeczki i komiksy. Na pewno znajdziecie jeszcze poparcie osób, które kochają M&A.

Marcin

Cześć Clicku! Jestem waszym fanem od samego początku. Jestem także fanem Mangi i Anime, i chciałbym, aby te tematy zagościły na łamach waszego pisma.

Turek

Jak widać, czasem ryzyko się opłaca. Cieszymy się zwłaszcza dlatego, że od momentu opisania „Dragon Ball" dostaliśmy całą masę podobnych listów, które wręcz przysypały przeciwników postaci z wielkimi oczkami. Na pewno łatwo się nie poddamy – w tym numerze miłośnicy M&A też znajdą coś dla siebie. Mamy nadzieję, że to was zadowoli.

DOKŁADNIEJ O KOMÓRKACH

Piszę do was, bo mam drobną prośbę. Macie dział o komórkach, jest super, ale gdybyście choć raz opisali, jak np. wgrywać logo operatora w telefonach Nokia, byłoby extra. Chodzi mi o opisy dostępnych programów, np. Logo Manager. Pozdrawiam i dziękuję!

Jarosław K.

Podłączenie komórki do komputera i używanie programów zmieniających zawartość pamięci telefonu (a takim działaniem jest zmiana logo) może być groźne dla telefonu. Obawiam się, że część naszych czytelników mogłaby, eksperymentując w ten sposób, trwale uszkodzić sobie (lub co gorsze rodzicom) telefon, tak więc chyba na razie nie poruszymy tego tematu. Natomiast o wysyłaniu SMS przez Internet przeczytasz w tym numerze naszego czasopisma.

LENIUCHY Z CLICKA!

Odnoszę wrażenie, że nie jesteście pismem rozwijającym się jak inne. Wszystkie (no, może większość) pism miała swoje e-maile zaraz po wydaniu pierwszego numeru (wy chyba w 5), a stronę WWW najpóźniej po miesiącu (wy jej nie macie). Rozumiem, gdybyście jeszcze nie mieli kasy na serwery i płacenie abonamentu. Nie wiem, albo wam nie chce się nic robić, albo po prostu wasza strona będzie wielka jak przeglądarka Onetu!

Jan „Tereth" Giemza

Adres e-mail udostępniliśmy najszybciej, jak tylko mogliśmy. Co do strony WWW, to naprawdę nie jest niczym niesamowitym udostępnić stronę z napisem „W budowie". Stawiamy sprawę jasno: chcemy, aby nasza strona była naprawdę dobra. Wymaga to nie tylko pracy ze strony redakcji, ale i długich rozmów z firmami współtworzącymi serwis. Tak więc, na razie musisz zadowolić się tym, co oferuje CLICK! na papierze...

SPRZEDAM, ZAMIENIĘ...

Czytam CLICKA! od pierwszego numeru i uważam, że brakuje w nim strony z ogłoszeniami nadsyłanymi przez waszych czytelników. Ogłoszenia te zawierałyby informacje o sprzedaży rzeczy używanych, związanych ze sprzętem komputerowym.

Anonim 2

Ten pomysł ma niestety dwie poważne wady. Po pierwsze, taki dział zająłby miejsce (którego w CLICKU! i tak nie ma zbyt wiele). Po drugie, z doświadczenia wiemy, że pośród ogłoszeń natychmiast znalazłyby się oferty piratów, a na to nie możemy pozwolić.

CO BĘDZIE W EXTRA CLICK!

Co będzie w dodatku extra CLICK! i kiedy on się ukaże?

Tereth

Nie możemy zdradzać naszych sekretów, poza tym uwielbiamy robić wam miłe niespodzianki. Tak więc, niech zawartość wydań specjalnych pozostanie naszą małą tajemnicą... Jednego możecie być pewni – będzie to coś extra.

GDZIE KUPIĆ CLICKA!

Mam do was sprawę... Sąsiad zgubił mi „extra CLICKA!", a w kioskach nakład został wykupiony w całości. Czy mogę zamówić go przez Internet?

krzysieK

Niestety, jeśli komuś nie udało się kupić naszych numerów w kiosku, nie ma praktycznie szans na nabycie archiwaliów. A więc zapamiętajcie: nie pożyczajcie CLICKA! znajomym, uważajcie na domowe zwierzęta i młodsze rodzeństwo. A na poważnie: cały czas walczymy o prenumeratę oraz archiwalia. Może już wkrótce...

OLEWAMY KONSOLE?

Piszę do was w bardzo ważnej dla mnie sprawie. Dlaczego olewacie konsole??? Dlaczego nie macie prawie żadnych zapowiedzi na konsole? Co jest grane?? Olewacie konsole po całej lini. Rozumiem, że pismo jest głównie poświęcone PC, ale #%$%# piszcie więcej o konsolach!!!

PLAY

CLICK! jest pismem poświęconym głównie PC, masz tutaj rację. Ale to nie jedyny powód. Większość naszych czytelników żąda od nas opisywania wyłącznie gier na komputer. Natomiast o konsolach piszemy dosyć często w dziale sprzęt albo extra. W tym numerze znajdziesz też całą masę ciekawych wiadomości ze świata konsol.

MNIEJ INTERNETU, WIĘCEJ KOMÓREK

Oto moje uwagi: za mało plakatów, a za dużo o Internecie (nie każdy posiada do niego dostęp). Piszcie więcej o telefonach komórkowych.

P@weł

Plakatów (tak mi się wydaje) jest chyba w sam raz... Natomiast co do Sieci i komórek, to chyba jednak, mimo wszystko, Internet jest bardziej dostępny od telefonu komórkowego (a na pewno tańszy).

PŁATNE STRONY W SIECI

Mam pytanie: czy jeżeli znalazłem jakąś stronę internetową „XXX" (wiecie, o co chodzi), to kiedy ją odwiedzam, płacę więcej niż za połączenie z Siecią? Czy możliwe jest, że ktoś bez mojej wiedzy zdziera ze mnie pieniądze?

Piotr

Hmm... domyślam się o co chodzi... A więc tak: za połączenie z Internetem płacisz zawsze tak samo, bez względu na to, jakie strony odwiedzasz. Oczywiście część serwisów w Sieci jest dostępna za opłatą – aby tam wejść, musisz się zarejestrować na danej stronie, płacąc (najczęściej kartą kredytową) opłatę abonamentową. I to jest jedyny moment, gdy ktoś może ściągnąć od ciebie pieniądze.

JESZCZE RAZ STRONY W SIECI...

Mam do was jedno pytanie : W CLICK! nr 18 napisaliście, że strony internetowe onet.pl, wp.pl i poland.pl są darmowe. Czy to znaczy, że za przebywanie na nich nie płacę ani grosika?

Koziołek z Gdańska

Część odpowiedzi na swoje pytanie znajdziesz powyżej. Dodam jeszcze tylko, że na wspomnianych przez ciebie stronach darmowe są usługi typu poczta e-mail lub miejsce na stronę WWW.

PRZYGODA Z PIRATEM

Ta historia zdarzyła się naprawdę... Mój kumpel kupił sobie piracką wersję Diablo II. Pirat wcisnął mu płytkę bez kluczaCD, przez co biedak nie mógł zainstalować gry. Gdy poszedł wymienić grę na inną, pirata nie było, a inni nie chcieli przyjąć płyty. Teraz znajomy męczy mnie, abym pożyczył mu swoją oryginalną wersję. I co ja mam zrobić, aby się od niego odczepić?

Janek

Tak właśnie bywa z pirackimi wersjami – to zakupy przysłowiowego kota w worku. Cóż, twój znajomy powinien chyba wiedzieć, jak mogą skończyć się zakupy pirackich kopii programów, a to, co się stało, będzie dobrą nauczką na przyszłość... Oczywiście to, co zrobisz, to twoja prywatna sprawa – jeśli oryginalna gra jest twoją własnością, możesz robić z nią, co chcesz...

OSTATNI CLICK! TO POMYŁKA

Wasz najnowszy CLICK! jest do #$%$%#! Mam wasze wszystkie numery i muszę powiedzieć, że ostatni jest najgorszy! Nic, a nic ciekawego! Zmieńcie się! Proszę! Naprawdę was lubię!

Michał z Gdyni

Hmm... Trudno odnieść się do takiego listu, gdyż nie napisałeś żadnych konkretnych uwag. Co dokładnie ci się nie podobało? Opisywane gry? Nie mamy wpływu na to, co pojawia się w sprzedaży... A może coś innego było nie tak? Cóż, możemy tylko zgadywać.

PARĘ UWAG (PO RAZ 432724748)

Zbieram wasze czasopismo od pierwszego numeru i mam parę uwag. Jeżeli chodzi o recenzje gier, niekiedy wydają mi się zbyt krótkie i mało treściwe. Autor zbyt często rozpisuje się, o co w danej grze chodzi, a dopiero w malutkim akapiciku pisze „grafika bardzo dobra, dźwięk też". Screeny z gier czy głupawe zdjęcia zajmują za dużo miejsca, przez co wasz magazyn czasem przypomina „Bravo". Niespecjalnie rozumiem, w jaki sposób tworzycie listę TOP 20. Tipsy i poradniki – rzecz przydatna, więc dawajcie więcej. Testy sprzętu: podobają mi się. Manga i Anime w Clicku: TAK!!!!!

SkyPawel

Od tego numeru zwiększyliśmy długość tekstów, tak więc chyba większość czytelników powinna być już zadowolona. Co do listy przebojów, jest to dosyć łatwe, ale i pracochłonne zajęcie. Każda gra dostaje określoną ilość punktów w zależności od tego, na którym miejscu osoba głosująca proponuje ją umieścić. Wszystkie punkty są podliczane i po uwzględnieniu głosów z 20 tygodni tworzą listę TOP 20.

ONI WYGRALI W CLICK! 17/2000

GP 3
Odpowiedź brzmi: Twórcą cyklu gier GRAND PRIX jest Geoff Crammond.
Nagrodę, gry GP 3, otrzymują: *Paweł Mikulski z Radomia, Mateusz Wysokiński z Warszawy, Barbara Bochenek z Sędziszowa Małopolskiego, Wojtek Janowski z Gniezna, Adam Gawron z Chełma, Piotr Ciuman z Gliwic, Krzysztof Świrkosz z Opola Lubelskiego, Michał Wojtas z Otwocka, Paweł Jach z Jędrzejowa, Anna Grochowicz z Chorzowa.*

POLAROID
Odpowiedź brzmi: Zrobienie zdjęcia aparatem POLAROID I-Zone trwa kilka minut.
Aparaty POLAROID otrzymują: *Jerzy Tomaszewski z Krakowa i Anna Mądra z Krzywinia.*

CRIME CITIES
Odpowiedź brzmi: Główny bohater filmu „Piąty element" nazywa się Corben Dallas.
Grę CRIME CITIES otrzymuje: *Łukasz Czyż z Konstancina Jeziornej.*

MUPPET MONSTER ADVENTURE
Odpowiedź brzmi: Twórcą Muppetów był Jim Henson.
Gry OMEGA BOOTS otrzymują: *Kuba Murdza z Krakowa, Marcin Kustard z Siemianowic Śląskich, Maciej Kukla z Lubaczowa, Daniel Karauda z Tomaszowa Mazowieckiego, Aron Czapiewski z Czerska i Katarzyna Sulczyńska ze Szczecina.*

MAGIC MAKER
Odpowiedź brzmi: Pomocnik w MMJ to Czarodziej (Wizard).
MMJ otrzymuje: *Jakub Wesołowski z Zabrza.*

INVICTUS
Odpowiedź brzmi: Władca Olimpu nazywa się Zeus.
Grę INVICTUS otrzymuje: *Rafał Kacprzyk z Wyszkowa.*

FARAON
Odpowiedź brzmi: Egipski Bóg Słońca to Ra.
Grę FARAON otrzymuje: *Marcin Frącz z Wyczechów.*

gratulujemy!

TOP 20 / nr 17
Grę STARLANCER ufundowaną przez firmę Microsoft wygrał: Krzysztof Sendorek z Podłęża.
gratulujemy!

O CO PROSICIE SETKI RAZY, A CZEGO NIE MOŻEMY SPEŁNIĆ...

KODY I PORADNIKI: nie wysyłamy pocztą ani e-mailem żadnych kodów oraz rozwiązań do gier – po prostu nie mielibyśmy wtedy czasu na przygotowanie pisma i jakieś inne formy życia.
MATERIAŁY Z CLICKA!: nie możemy udostępniać wam żadnych zdjęć, obrazków ani tym bardziej tekstów recenzji itp. Nie wysyłamy też w postaci plików HTML lub PDF artykułów z wcześniejszych numerów (tylko kserokopie).
GRY, AKCESORIA: nie jesteśmy sklepem, więc nie sprzedajemy programów ani też akcesoriów komputerowych.

CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE! 13

CO SIĘ DZIEJE, U DIASKA ?!

ERROR

CZEŚĆ, TU CLICKERS! MAM PROBLEM. MÓJ NOWY CD-ROM NIE JEST ODCZYTYWANY PRZEZ KOMPUTER...

SPRÓBUJ Z MENU STARTOWEGO WEJŚĆ DO SYSTEMU, DODAJ NOWY HARDWARE I ZAINSTALUJ STEROWNIKI Z DYSKIETKI

NIE DZIAŁA

W TAKIM RAZIE, ZRESTARTUJ KOMPUTER, WEJDŹ DO BIOSU I TAM, KROK PO KROKU, USTAL ŚCIEŻKĘ DOSTĘPU DO CD-ROMU...

NIC Z TEGO!

WOBEC TEGO, MUSISZ ROZEBRAĆ KOMPUTER I POUSTAWIAĆ ZWORKI NA TWARDYM DYSKU I CD-ROMIE TAK, ABY NIE BYŁY ZE SOBĄ W KONFLIKCIE. RESTARTUJESZ I WTEDY KOMPUTER POWINIEN BEZ PROBLEMU ODCZYTAĆ TWÓJ NOWY CD-ROM

...

TO JA MOŻE ODCZYTAM SOBIE KILKA ROZDZIAŁÓW KSIĄŻKI. ONA PRZYNAJMNIEJ SIĘ NIE ZAWIESZA!

KILKA DNI Z ŻYCIA internetmaniaka

SOBOTA-NIEDZIELA
Byłem u kumpla, który ma modem. Pokazał mi fajne miejsca w Sieci. Koniecznie muszę mieć Internet...

PONIEDZIAŁEK
Kupiłem modem. Najnowszy, najszybszy i najdroższy, jaki był w sklepie. Wszystko działa, ale nie mogę się dodzwonić...

WTOREK
Kumple ze szkoły mówią, że najłatwiej połączyć się z Siecią po dwunastej w nocy. Wypiłem dziesięć kaw i będę czekał do północy.

WTOREK (WŁAŚCIWIE ŚRODA)
Faktycznie, w nocy łatwiej uzyskać połączenie. Udało się już za trzynastym razem, wcześniej obudziłem jakąś kobiecinę. Cóż, centrala źle połączyła.

CZWARTEK
Dostęp modemowy jest stanowczo za wolny. Musi istnieć jakieś inne wyjście. Gdzieś czytałem o łączu stałym... Ki diabeł?

PIĄTEK
A to pech! Cena instalacji łącza zależy od odległości od centrali telefonicznej, a ja mam do niej 10 kilometrów. I do tego cena (promocyjna, za tydzień będzie drożej!) – abonament miesięczny 600 złotych. Może sprzedać rower?

SOBOTA
Ktoś mówił mi o dostępie radiowym, ale nie wiem, jak podłączyć PC do radia. Przez kartę dźwiękową?

PONIEDZIAŁEK
Dostęp radiowy odpada. Nie wystarczy mieć radio, trzeba zorganizować grupę kilkunastu chętnych osób (a u mnie w bloku mieszkają same staruszki).

WTOREK
Dzwoniłem do biura tv kablowej. Instalują stały dostęp do Sieci. W mojej dzielnicy będą za pięć lat. Całe szczęście, mój ukochany operator telefoniczny wprowadza nową usługę internetową! A więc już za dwa lata...

Przygotuj się na prawdziwą akcję!

MDK 2

79 DOBRA CENA ZŁOTYCH

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT



Oceny gry MDK2 w polskiej prasie komputerowej

CD Action	9/10
Gry Komputerowe	88%
Magazyn IO	90/100
Reset	8,5/10

W SPRZEDAŻY OD 20 WRZEŚNIA

```
pochodzenie ................ Ziemia, koniec XX wieku
przeznaczenie wywoływanie stanu zadowolenia i satysfakcji
zawartość ............................ czysta akcja
cena ........................................79 zł
termin ................................... wrzesień
język ....................................... polski
```

Niebezpieczeństwo doskonałej zabawy potęguje obecność płytki z pierwszą częścią gry. Zaskakujący jest zupełny brak opłaty za ten element pakietu!

Więcej informacji... http://mdk2.cdprojekt.com



GRATIS!

W opakowaniu niespodzianka: pełna wersja pierwszej części gry MDK w polskiej wersji językowej!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

BIOWARE CORP

Interplay

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00